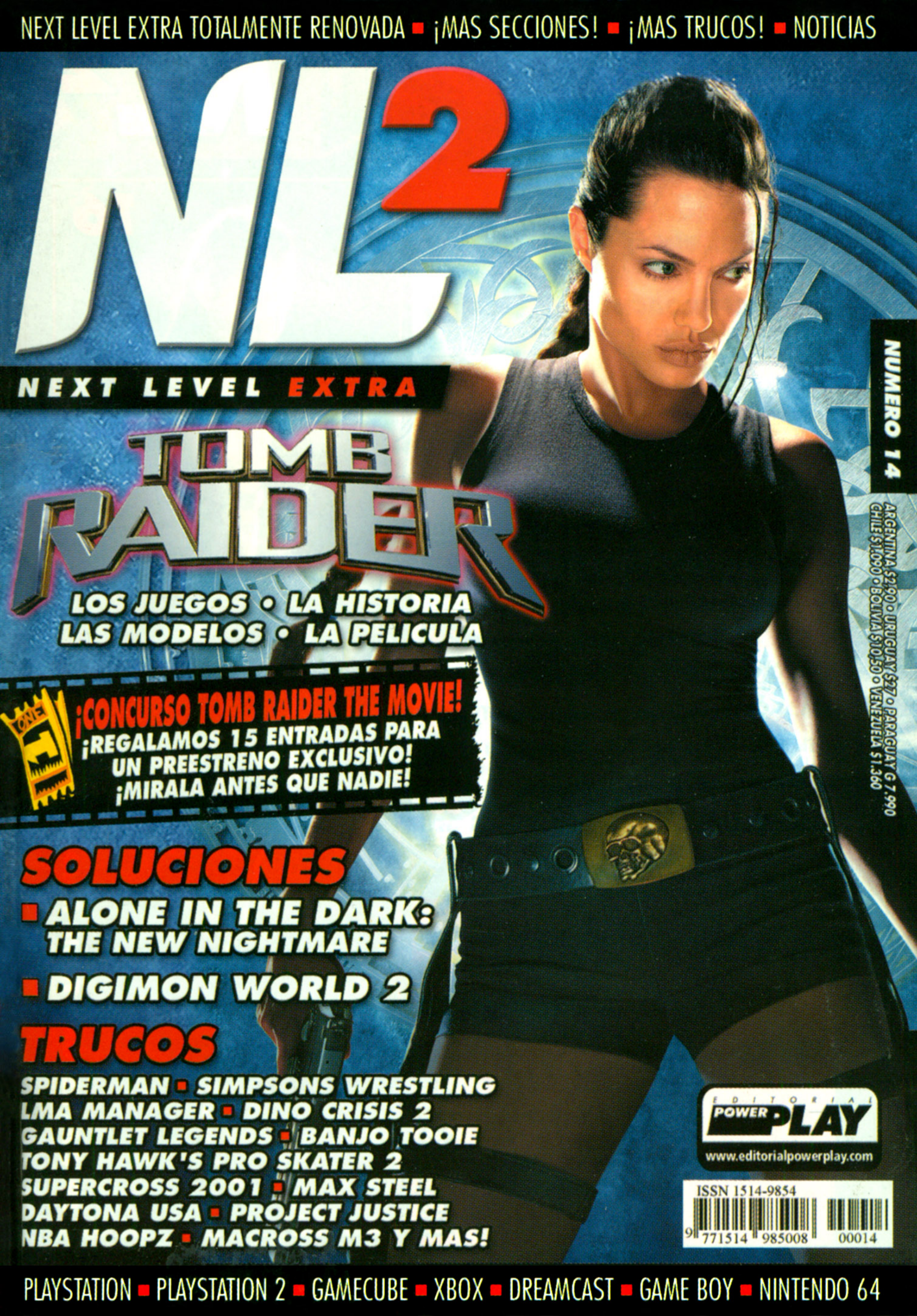

NEXT LEVEL EXTRA TOTALMENTE RENOVADA ¡MAS SECCIONES! ¡MAS TRUCOS! NOTICIAS
NL2
NEXT LEVEL EXTRA
NUMERO 14
ARGENTINA $2,90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.000 • BOLIVIA $10,50 • VENEZUELA $1.360
TOMB RAIDER
LOS JUEGOS • LA HISTORIA
LAS MODELOS • LA PELICULA
¡CONCURSO TOMB RAIDER THE MOVIE!
¡REGALAMOS 15 ENTRADAS PARA
UN PREESTRENO EXCLUSIVO!
¡MIRALA ANTES QUE NADIE!
SOLUCIONES
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
DIGIMON WORLD 2
TRUCOS
SPIDERMAN • SIMPSONS WRESTLING
LMA MANAGER • DINO CRISIS 2
GAUNTLET LEGENDS • BANJO TOOIE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SUPERCROSS 2001 • MAX STEEL
DAYTONA USA • PROJECT JUSTICE
NBA HOOPZ • MACROSS M3 Y MAS!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854
9 771514 985008 00014
PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • DREAMCAST • GAME BOY • NINTENDO 64

ESTE MES EN NEXT LEVEL EXTRA

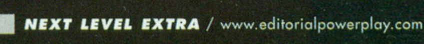
CHEATERS PARADISE

SOLUCIONES

TRUCOS









FIRST APPROACH / FINAL TEST

EDITORIAL

¡Bienvenidos a un nuevo número de NEXT Level Extra! ¡Como ven, estrenamos secciones y un diseño absolutamente renovado! Hemos decidido premiar a nuestros lectores que nos siguen fielmente desde hace más de un año, por eso ahora también podrán leer noticias, anticipos y revisiones de los mejores juegos para todas las consolas, aunque por supuesto siempre encontrarán información ampliada y muchas más cosas en nuestra hermana mayor, Next Level. ¡Pero no se piensen que por chiquitita la Extra es menos poderosa, eh! Sólo miren las páginas que siguen.
En este número también premiamos a nuestros lectores con entradas gratis para una función especial previa al estreno de la película de Tomb Raider en la Argentina. Hemos preparado un informe acerca del fenómeno Lara Croft, y si lo leen con atención podrán contestar las preguntas del concurso sin problemas... El mes próximo también inaugurare-mos el correo de lectores con las cartas que nos manden a **NLX, Paraguay 2452, 4° B, (1121) Capital**, o al e-mail *nlx@editorialpowerplay.com* así que ¡escriban!

Durgan A. Nallar
Jefe de Redacción

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Máximo Frías
Diego Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORA EN ESTE NUMERO
Marcelo Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level Extra es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Paraguay 2452, 4º B (1121) Teléfonos: 11-54-4961-8424 / 8407 - Buenos Aires, Argentina. E-mail: nlx@editorialpowerplay.com
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Junio 2001

E3 2001 Y EL LIDERAZGO DE LAS CONSOLAS

LOS JUEGOS QUE DESLUMBRARON EN LA NUEVA ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001, Y POR QUE LAS CONSOLAS LIDERAN EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS

La flamante consola de MS

MUNCH'S ODYSEE

TWISTED METAL BLACK

La exposición E3 del 2001, que como en los últimos dos años tuvo nuevamente lugar en el Centro de Convenciones de Los Angeles, dejó bien en claro que las consolas de "nueva generación" están dejando relegada a la PC como centro de entretenimiento en los hogares. De todo esto ya hablamos en detalle en el número de junio de NEXT LEVEL (que todavía pueden encontrar en los kioscos), así que no vamos a repetirnos; lo único que merece destacar es que tanto la nueva consola de Sony como su próxima competencia, la Xbox de Microsoft y la Gamecube de Nintendo, abarrotaron los salones de la exposición de juegos para las tres máquinas, mientras que los títulos de PC no abundaban (aunque eran de indiscutible calidad... para saber más, también pueden comprar XTREME PC, y de paso se enteran qué juegos no van a poder ver en su próxima consola, je). Además de las tres presentaciones de las compañías que todavía compiten en el



HALO

GOTHAM RACING

mercado de las consolas (Sega se quedó afuera con su malograda Dreamcast, pero está abocada a desarrollar sus clásicos juegos para toda máquina que se le ponga enfrente), que tuvieron lugar un día antes de la apertura de la expo, Nintendo, Microsoft y Sony nos apabullaron con espectaculares títulos, de los cuales pueden ver imágenes en estas páginas.

No sería justo mencionar algunos títulos dejando otras maravillas afuera, pero como el mundo de la prensa es cruel, vamos a hacerlo. De Microsoft nos encantó Munch's Odysee, Gotham Racing y el famoso Halo; por el lado de Nintendo encontramos el simpático Luigi's Mansion, Waveracer Bluestorm (el efecto del agua es increíble) y Eternal Darkness, un arcade que envidiarán los usuarios de las otras consolas.

Por último, Sony descolló con una nueva versión de Twisted Metal (Black), Jack & Dexter y SOCOM, un FPS con toda la onda del Spec Ops para PC.

Para más detalles acerca de los mejores juegos que se vieron en la expo, ¡no se pierdan la NL del mes próximo!



LUIGI'S MANSION

ETERNAL DARKNESS

WAVERACER BLUESTORM

JACK & DAXTER

SOCOM

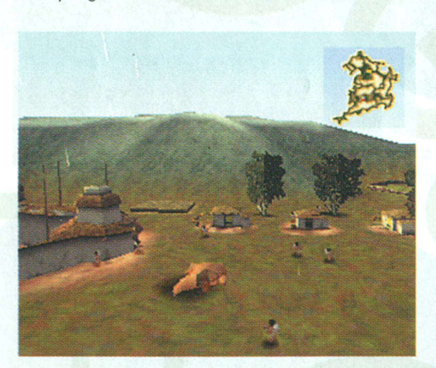
Nintendo Gamecube

BLACK & WHITE EN LA PLAY

¡Sí, como lo leen! El simulador de dioses que está haciendo furor en PC tendrá su versión para la vieja PlayStation. A pesar de la inmensa complejidad del juego de Lionhead Studios, ¡los jugadores de la consola gris de Sony podremos disfrutarlo! Por supuesto, el nivel de detalle que tendrán los gráficos será muy inferior al visto en las computadoras, pero lo más importante estará ahí: la posibilidad de hacer milagros, adiestrar una inmensa Criatura con una gran inteligencia -hay vacas, caballos, monos, osos, leones, tortugas- y pelearnos a rayos y maldiciones con el diabólico dios Némesis.
Black & White además se caracteriza por dejarnos ser dioses bondadosos o malignos. Según lo que hagamos, el juego, la Criatura y el aspecto de los gráficos cambian sobre la marcha. Si nuestra Criatura es malvada, comerá aldeanos o destruirá aldeas, y le crecerán colmillos y garras. Si nosotros somos buenos, nuestro templo se volverá blanco y brillante y la gente nos amará. O al revés. Enviaremos a nuestro bicho a pelear contra el bicho de los otros dioses, y mientras tanto tendremos que hacer crecer nuestra población para que los fieles recen por nosotros y nos den poder. La fecha de salida aún no fue confirmada. Sólo habrá que esperar el milagro.







LA INTERFACE DE LA XBOX DEJO DE SER UN MISTERIO



Microsoft dejó ver por fin el nuevo *look* 3D de los menús de la Xbox. Fueron tres los diseñadores encargados de la interface desde que se comenzó con el proyecto Xbox y, por lo que se puede ver aquí, podríamos decir que los chicos se mandaron un muy buen laburo, moderno y práctico a la vez.



¿RICK HUNTER EN LA XBOX?

La Xbox sería posiblemente la próxima máquina en contar con un título de la licencia Robotech. En la E3 de este año, TDK Mediactive anunció orgullosa que había llegado a un acuerdo con Mattel para hacerse con los derechos de la licencia Robotech con el fin de desarrollar videojuegos basados en el clásico.
Salga para la consola que salga (Xbox, PS2, Gamecube, GameBoy Advance, etc.) esperemos que el juego esté mejor que los pasados títulos de Robotech, porque había algunos que verdaderamente daban ganas de llorar. ¿Se acuerdan del primero de Macross para PlayStation?
El primer juego de la nueva tanda basada en la línea Robotech saldrá a la venta recién en el 2002. Paciencia, gente.



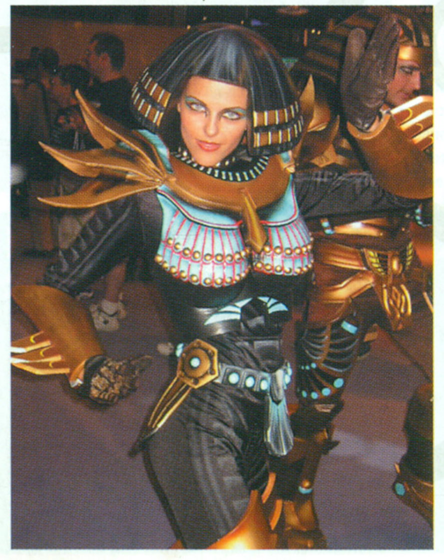
SALIDA CONFIRMADA PARA SHENMUE II VERSIÓN JAPONESA

En la Conferencia de Contenidos Estratégica de Sega, que se llevó en el Japón este mes, se dieron datos sobre la segunda parte de Shenmue, Virtua Fighter 4 y House of the Dead 3.
Tres días antes del segundo aniversario de la Dreamcast norteamericana, el 6 de septiembre, los suertudos japoneses podrán sacarse la duda de cómo sigue la historia de Ryo Hazuki, que va a China en busca de Lan Di, el asesino de su padre, y del segundo espejo. Cabe destacar que la secuela de Shenmue tiene grandes chances de ser una de las últimas superproducciones niponas para Dreamcast.
Desde abril que el equipo de AM2 está trabajando a full en la fase conocida como "Debugging" en la que se da los últimos retoques al juego, quitando todos aquellos "bugs" o errores que puedan llegar a atentar contra la jugabilidad del título en cuestión. Si bien se espera la salida de Shenmue II en noviembre por los EE.UU., Sega no dio mayores datos al respecto.
También se reveló la inclusión de un Virtua Fighter 4 Premium Disk, de edición limitada, que vendría junto con la versión japonesa de la obra maestra de Yu Suzuki. Como VF4 está dirigido a la PS2, no sabemos exactamente qué será lo que contendrá este disco, aunque suponemos que Sega dará más detalles sobre esto en la conferencia de julio.
También se comentó muy por arriba (y hasta se mostró un póster a modo de prueba) estar trabajando en la versión arcade de House of the Dead 3. O sea que, a pesar del virtual abandono de la Dreamcast, la compañía pinta estar de lo más ocupada.
Sin dudas, tendremos más noticias en nuestra hermana mayor, Next Level, en los primeros días de julio.



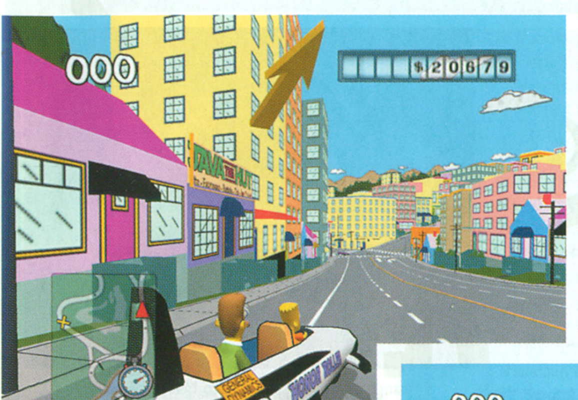
CHICAS E3

¿Acaso pensaban que en la E3 sólo hay juegos? ¡No, señor! También hay promotoras. Un montón de chicas disfrazadas como los personajes de las aventuras y otras vestidas para el infarto. Tenemos un solo problema: aparte de repartir besos y posar para las fotos, no dan bola. ¿Por qué, por qué nos tiene que pasar esto? ¡Exigimos cariño!





THE SIMPSONS ROAD RAGE



Con una fórmula para nada original, pero sí muy divertida, los Simpsons se ponen detrás del volante con el objetivo de ganarse unos cuántos pesos. Aquellos que hayan podido jugar alguno de los Crazy Taxi verán que el planteo de este Road Rage, llevar pasajeros de un lado a otro de la ciudad antes que se nos termine el tiempo, no es para nada nuevo, ¡pero completamente adictivo, divertido y frenético! Y, si a la fórmula le ponemos 22 personajes de los que



pueblan Springfield (más 35 como pasajeros) la cosa se pone más y más buena.

La historia de The Simpsons: Road Rage nos cuenta cómo Burns compra la compañía de colectivos de Springfield y empieza a cobrar cifras estrafalarias por los pasajes. Nuestra misión es salir a hacer guita para comprar la compañía de colectivos y volver la ciudad a la normalidad.

El juego por ahora saldrá en primavera y sólo para Xbox.







TONY HAWK'S PRO SKATER 3 PARA PLAY 2



¡El rey del skateboarding vuelve por más! La versión de THPS 3 para PS2 verá la luz antes de fin de año. Por ahora se está desarrollando para PS2, PSX, PC, GBC y GBA. En cambio, la Xbox tendrá su versión de THPS llamada Tony Hawk's Pro Skater 2x. Más fotos e info para todas las consolas en la próxima Next Level 29.

PSX

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

COMPAÑIA: EA Games
DISTRIBUCION: Electronic Arts
FECHA DE SALIDA: Octubre 2001



Podría decir sin temor a equivocarme que el fenómeno de Harry Potter no es ajeno a casi ningún habitante del planeta Tierra. Desde Alaska hasta Marambio, todos los chicos (y algunos no tanto, me incluyo) del globo se han visto atrapados por las insuperables aventuras de este singular muchacho, al cual el destino le ha jugado una extraña carta: Ser uno de los magos más poderosos, teniendo tan corta edad.

Los libros de J. K. Rowling se han convertido en hits, vendiendo millones de ejemplares. Y en poco tiempo más se viene la película, que seguramente sufrirá una suerte similar a los impresos. Viendo esta millonaria franquicia como una oportunidad imperdible, Electronic Arts se ha puesto a trabajar en lo que serán los primeros juegos basados en Harry Potter y sus primeras aventuras: Estamos hablando de "Harry Potter and the Sorcerer's Stone". En una primera tanda vienen los títulos de PSX (del cual hablaremos en esta oportunidad), PC, Game Boy Color y Game Boy Advance.







Obviamente, muchos de ustedes se estarán preguntando qué podremos hacer en el juego. Bueno, cada título va a ser un tanto diferente, pero pudimos averiguar que la versión de PSX va a tener cosas muy interesantes en los seis niveles dentro y fuera de Hogwarts -la escuela para magos-, como por ejemplo una versión virtual del popular juego de Quidditch (un partido mágico en donde los jugadores vuelan en veloces escobas), una carrera dentro de los pasillos de Gringotts -el Banco preferido de los hechiceros- y hasta una persecución en el Bosque Prohibido, buscando al insoportable Draco Malfoy, némesis de nuestro héroe con astigmatismo.

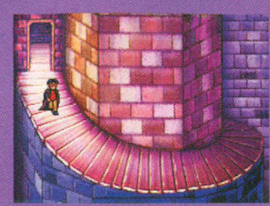
Como era de esperarse, por este arcade con elementos de aventura pasarán personajes archiconocidos para los lectores de Potter, como el simpático amigo de Harry, Ron Weasley; la estudiosa Hermione Granger y hasta el poderoso (pero amabilísimo) Profesor Dumbledore, quien brindará pistas y ayudas en el primer y difícil año dentro de Hogwarts.

En el stand de Electronic Arts de la última E3 se pudo ver un sector dedicado a todos los títulos que estarán disponibles en octubre, aunque EA ha confirmado que tiene entre manos una segunda tanda de juegos para las consolas más poderosas, como la PlayStation 2, la Xbox y la Gamecube de Nintendo.

Como pueden ver, la "Pottermanía" atacará las consolas, y prontamente veremos a este joven mago volando por nuestras pantallas.

HARRY EN EL ADVANCE

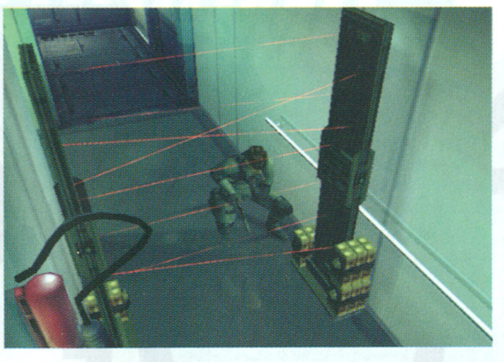
Electronic Arts anunció que está preparando dos juegos para el nuevo handheld de Nintendo. El primero de estos títulos estará listo al mismo tiempo que la versión de PlayStation, y tendrá el mismo nombre que su par de la PSX, pero estará más orientado a la acción y no tanto a la aventura. No será raro ver a Harry mezclando pociones para Snape o ayudando a Hagrid y sus "mascotas".



PS2 METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

COMPAÑIA: Konami
DISTRIBUCION: Konami
FECHA DE SALIDA: 1er Trimestre 2002

Qué decir de un título del cual se viene hablando desde hace un año, que tiene un par de videos en su haber -uno de ellos a la venta en cantidades limitadas y en formato DVD-, una demo de antología (aunque algo corta para nuestro gusto) y cientos y cientos de fotos de Solid y compañía en todas las situaciones imaginables? Es como que poco y nada se puede decir sobre este juego que no se haya dicho todavía... a no ser que venga de boca de alguno de los integrantes de Konami, claro. Continuación directa del genial Metal Gear Solid de PlayStation y posteriormente PC, la serie promete ser, lejos, la más espectacular de toda la saga, que tuvo sus comienzos allá por la época de la MSX, en 1987.



Esto le ocurre a Snake cuando toma sake antes de una misión.



La cosa se le complica a Snake. Un nuevo modelo de Metal Gear (Metal Gear Ray) aparece en escena dentro de un barco carguero. Solid, especialista en infiltración, llega justo a tiempo para ver cómo un comando ruso -aparentemente- toma por asalto la nave y pasa a cuchillo a la tripulación en un abrir y cerrar de ojos. Y aquel doble agente que saliera vivito y coleando del capítulo anterior -aunque sin su mano derecha-, el conspirador conocido como Revolver Ocelot, resulta ser parte de ese escuadrón de élite. De ahí en más, todo será acción a baldazos, encuentros inesperados, grandes sorpresas, una historia que se torna más y más compleja a cada paso, intrigas de toda índole y un final que muy posiblemente nos deje a todos con la boca abierta porque, recordemos, Kojima san aseguró tiempo atrás que ésta sería la última parte de la serie. Ya en el apartado técnico, MGS2 pinta ser una obra magna de la programación, de gráficos fuera de serie (aunque sin arrastres molestos), efectos de luces y sombras de primerísima calidad, diseño de personajes estupendo y una música conmovedora, que nos hará creer que estamos en el cine. ¡Qué clara que la tienen estos japoneses! Vayan preparándose, porque lo que se viene para estas fiestas a la PS2 va a ser algo para recordar por mucho, mucho tiempo. Quizás tanto como lo que llevó hacerlo...



PS2 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

COMPAÑIA: Black Isle Studios
DISTRIBUCION: Interplay
FECHA DE SALIDA: Fines de 2001

Para los usuarios de PC, Baldur's Gate es sinónimo de excelentes juegos de rol, y Black Isle es sinónimo de calidad. Los consoleros tal vez no hayan oído hablar de esta creciente empresa ni de sus títulos, pero de lo que estaban seguros es que se les debía a las consolas un buen RPG (Role Playing Game o Juego de Rol, para abreviar) que estuviera a la altura de sus pares en las computadoras. Después de todo, ¿quién no soñó alguna vez invocar los más poderosos hechizos con una sola palabra, o empuñar una filosa espada con la cual cortar las cabezas de nuestros enemigos? Si todo esto viene de la mano de una belleza como Dark Alliance (DA), mejor.



El juego, que está siendo desarrollado para la PlayStation 2, fue mostrado en la última exposición E3, y sin lugar a dudas fue una de las sorpresas más gratas dentro de los miles de títulos que se vieron para la consola de Sony.

Gráficamente, DA nos dejó perplejos. La foto tal vez no le haga justicia, pero si encuentran un efecto de agua más realista que éste, por favor avísenme. Los monstruos de AD&D (popular franquicia rolera) no se quedan atrás. Sólo ver alguno de estos 70 (se planean algunos más para la versión final) bicharracos nos dejó con la boca abierta, y ni hablar del diseño de los niveles. Lógicamente, no habrá tanta meticulosidad como en los RPG convencionales, ya que en una consola es demasiado. ¡Y lo mejor de todo es que se va poder jugar de a dos! Así que ya saben, vayan buscando un amigote, afilen las espadas, entrenen los reflejos y prepárense para adentrarse en el sensacional mundo de Baldur's Gate.

"Si encuentran un efecto de agua más realista que éste, por favor avísenme"



GRAN TURISMO™ 3

Pocos juegos lograron cautivarme. Uno de ellos es sin duda cualquiera de la saga Gran Turismo. En el caso de las versiones de PSX, GT me atrajo por su realismo y opciones. Para el caso de la nueva consola de Sony, lo hizo por los factores antes mencionados, y como dicen que todo entra por los ojos, por una calidad gráfica impresionante; realmente lo es. En contraposición, no cuenta con daño visual y físico en la carrocería y sólo tiene dos cámaras, una desde el ras del piso y otra desde la vista en tercera persona detrás del auto. La mecánica de juego es igual a las anteriores, básicamente comprar autos, obtener licencias, correr el rally, pruebas contra reloj, campeonatos y todos los modos que son de público conocimiento. La novedad para la versión de PS2 es que se pueden conectar dos consolas a través del cable i.link y jugar en consolas y televisores diferentes. El sonido también es algo impresionante y que ayuda mucho a la ambientanción.

Para cuando estén leyendo estas líneas, la versión americana de Gran Turismo 3 estará en la calle, y en cuanto lo termine prometo mostrarles todo lo relativo sobre un juego que, por lo menos con lo que mostró hasta ahora, justifica la compra de la consola. ¡Y no se pierdan el súper análisis que voy a hacer para Next Level!

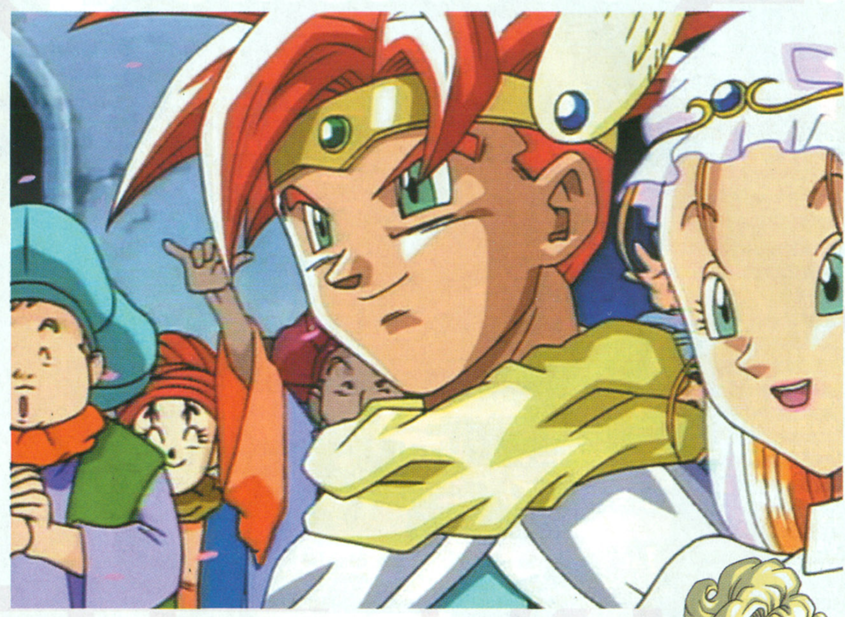






COMPAÑIA: Polyphony Digital
DISTRIBUCION: Sony
FECHA DE SALIDA: 15 de Julio
PS2

FINAL FANTASY CHRONICLES™



Luego de incontables ruegos, lloriqueos y peticiones por parte de la comunidad fanática de los RPG Square, al final, accedió a "portar" Final Fantasy IV y Chrono Trigger. Aquí nuestras primeras impresiones.

FINAL FANTASY IV

También conocido como Final Fantasy II por algunos, Final Fantasy IV es la versión completa; esa que nunca se pudo jugar por estos lares del clásico de Square y que, además, incluye nuevos hechizos, nuevos ítems, nuevas habilidades y enemigos más difíciles de vencer. Square, conciente de que la traducción de los anteriores ports habían sido un asquete, la rehizo toda y el resultado es mucho más creíble. Para los impacientes, también se agregó la habilidad de "correr" que nos permite avanzar mucho más rápido por los mapas. Las FMV del comienzo y del final le agregan la cuota de última tecnología que el título andaba necesitando. Algunos errores son imperdonables, siendo el más molesto los tiempos de carga: demasiado extensos, para un juego de la época del Super Nintendo. De todas maneras, este título es una oportu-



nidad que no podés desaprovechar si no jugaste las versiones anteriores.

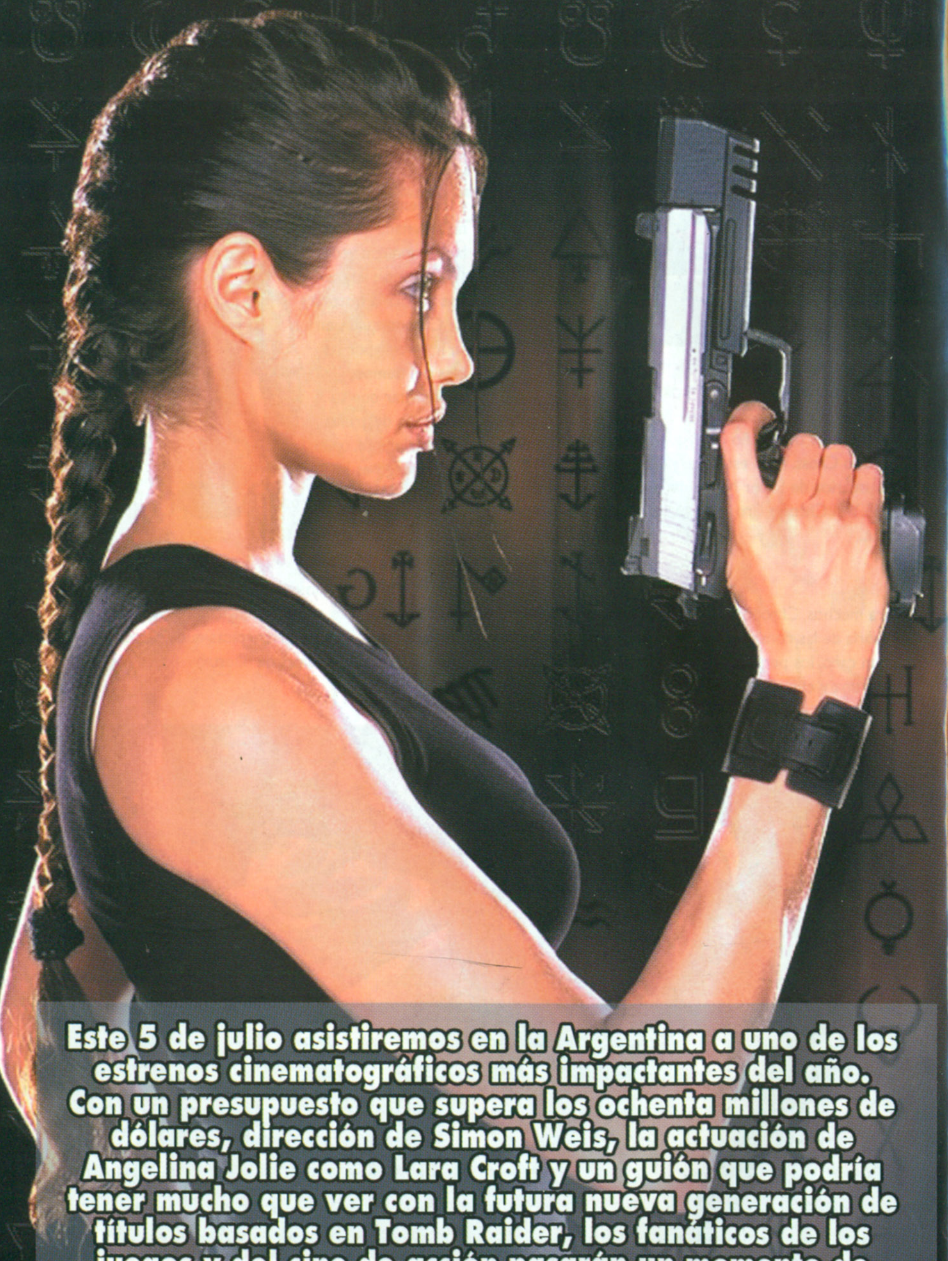
Hace menos de un año que Square nos asombró con Chrono Cross. Pero este saga ya había asombrado a los usuarios de Super Nintendo cuando caía el año 1995. Y si Chrono Cross les gustó, no pueden dejar de jugar...

CHRONO TRIGGER

Para muchos, Chrono Trigger es el mejor RPG en la historia de las consolas. Y no es para menos, la historia es un caño, los personajes fueron diseñados por Akira Toriyama y el juego es de Square. En esta versión, para los fanas del Akira, se han agregado más de 20 minutos de FMV a todo poder y de no creer. Básicamente, el juego es el mismo, no han sido muchos los agregados y los tiempos de carga no son nada insoportables -aunque a veces se nos hagan largos- y nos cuenta la historia de Chrono quien, en su ir y venir por las olas del tiempo, debe evitar que su tierra sea destruída. Personalmente, opino que el juego es lo mejor que le puede pasar a cualquier fan del género.

Una colección que no debe faltar en la galería del fanático, ni del nostálgico. Dos juegazos, al precio de uno. Dos historias épicas que nos cuentan un poquito más de las raíces de nuestros juegos preferidos.

COMPAÑIA: Squaresoft
DISTRIBUCION: Squaresoft
FECHA DE SALIDA: Julio 2001
PSX



Este 5 de julio asistiremos en la Argentina a uno de los estrenos cinematográficos más impactantes del año. Con un presupuesto que supera los ochenta millones de dólares, dirección de Simon Weis, la actuación de Angelina Jolie como Lara Croft y un guión que podría tener mucho que ver con la futura nueva generación de títulos basados en Tomb Raider, los fanáticos de los juegos y del cine de acción pasarán un momento de enorme satisfacción.

Esto es aventura en estado puro.

LARA CROFT TOMB RAIDER

Prácticamente jamás los juegos fueron llevados a la pantalla grande con éxito. El cine y los juegos no manejan los mismos códigos. En unos hay actores que pueden darle vida a sus personajes, en los otros el protagonista suele ser uno mismo, que juega representando a un personaje que, por lo menos si es un juego de acción, no se distingue gran cosa de otro personaje cualquiera.
En esto Tomb Raider se aparta de lo común. El nombre del juego está completamente ligado al de su protagonista, Lara Croft. Decir uno es como decir el otro. Lara tiene una personalidad definida, que el jugador percibe como auténtica. Esta es la razón del fenómeno que rodea a la saga, y será sin duda la clave del éxito que la película tendrá entre jugadores y cinéfilos por igual.

EL FENOMENO

Para los jugadores, que Tomb Raider sea llevado al cine es una gran alegría. Durante años se habló de que un día sería realidad una película donde la protagonista fuera Lara Croft, porque ella significa para nosotros un inmenso mundo lleno de templos milenarios, catacumbas, hermosos paisajes y misterios extraordinarios. Habrá que sumarle a ello la presencia de Lara, aportando una cuidada dosis de sensualidad a la aventura; sensualidad que no sólo alcanzó al público masculino sino también a su contraparte, que identifica en Lara a una muchacha no sólo hermosa, sino también inteligente y muy valiente, el prototipo de la mujer de hoy.
El fenómeno comenzó apenas la prensa tomó contacto con las imágenes preliminares de lo que sería Lara Croft. El primero de los Tomb Raider empezó a ser programado en 1993, pero no fue hasta noviembre de 1996 que el juego estuvo a la venta. Mientras tanto, Core Design, la compañía responsable del título, tuvo la fortuna de ser entrevistada para el *Financial Times*, un periódico británico, que puso un boceto de Lara como frente del reportaje. Desde ese momento, Core y Eidos Interactive, que publica el título, empezaron a recibir mensajes provenientes de todo el mundo. Muy poco después, *The Sunday Telegraph*, el semanario de noticias más importante de Inglaterra, publicó un artículo donde se podía ver a Lara montada en una poderosa motocicleta. *FACE Magazine*, esta vez una revista de moda y cultura, se unió al creciente fenómeno con un artículo sobre la llegada de las mujeres

LARA CROFT

NACIONALIDAD: Británica
FECHA DE NACIMIENTO: 14/02/68
LUGAR DE NACIMIENTO: Wimbledon, Surrey
ESTADO CIVIL: Soltera

Lara es hija de una aristócrata inglés, Lord Hensingly Croft, desaparecido en medio de una expedición. Tuvo un tutor desde los 3 hasta los 11 años, asistió al Colegio de Altos Estudios para Niñas de Winbledon, donde se recibió a los 16 años. Sobrevivió a un accidente de avión en los Himalayas, un hecho que la hizo ver su afinidad por la aventura. A partir de entonces se dedicó a la arqueología, y a entrenarse en esquí extremo, alpinismo y acrobacia. Lara es una gran entusiasta de las armas.
Entre sus proezas conocidas mantiene el récord de velocidad manejando todo el camino entre Tierra del Fuego y Alaska, y ha cazado a un Pie Grande en Norteamérica. Es fotógrafa internacional y ha escrito varios libros de viajes, muchos de los cuales son Best Sellers. Su mayor ambición es escalar el monte Everest. Por ahora no va a tener tiempo: primero debe salvar el mundo. Los planetas se están alineando y un nuevo misterio empieza a mostrarse...

virtuales. Core diseñó una imagen exclusiva de Lara en la que se la veía vestida con un traje negro y sosteniendo una Uzi. Desde aquel momento, la popularidad de Lara Croft creció a un ritmo vertiginoso. El mundo de los juegos estaba diciéndole adiós a las dulces e indefensas doncellas que debían ser rescatadas del malvado de turno, para dar la bienvenida a una nueva clase de mujer para nada ingenua y capaz de hacer frente a la peor de las adversidades.

TOMB RAIDER

El juego, por si fuera poco, estaba a la par de su protagonista. Niveles inquietantes, puzzles que resolver, una historia de enorme misterio, todo enmarcado en una atmósfera cinematográfica que constituyó por entonces el mejor uso de la tecnología 3D que se había visto en Saturn y PlayStation (incluso en PC, donde rivalizaba con el famoso Quake). Para rematar el efecto, Lara Croft hacía gala de una animación exquisita. Entre niveles, escenas animadas de excelente calidad ayudaban a empujar la aventura. Un nivel ambientado en la mansión de Lara hacía las veces de tutorial para los movimientos de la arqueóloga.

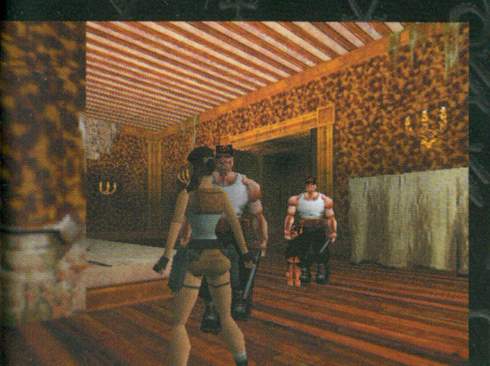
En Tomb Raider, ella acepta un trabajo propuesto por Natla Technologies, una corporación interesada en descubrir el Scion, un artefacto presumiblemente perdido con la Atlántida y dividido en tres segmentos. Lara debe viajar por diversas localidades como Perú, Egipto, el Imperio Romano y la ciudad perdida de la Atlántida. En el camino la chica enfrenta cientos de peligros que constituyen el núcleo de la acción: rocas intentan aplastarla, hay pinches por todas partes, bloques de piedra que mover, túneles submarinos, paredes que escalar y abismos que saltar. Los humanos quieren asesinarla. Lara debe luchar además con animales como osos, gorilas y leones, incluso con un tiranosaurio. Por fortuna, la Croft tiene a su disposición varias armas además de su clásico par de revólveres, y el sistema de mira automática ayuda a que los aventureros poco adeptos a los tiros jueguen sin grandes problemas. La correcta mezcla de aventura, los gráficos espléndidos para la época y la fuerza de la personalidad de su protagonista, que de ser considerada por algunos una versión femenina de Indiana Jones pasó a brillar con luz propia, hicieron de Tomb Raider un suceso mundial casi inmediato.

El fenómeno ya era una realidad. Core recibió de la prensa miles de pedidos de material relativo a Tomb Raider

y a su protagonista, superando todas las expectativas. Los medios hablaban de Lara Croft. *Vogue* puso a la chica virtual en su tapa, por primera vez en la historia del magazine. Los usuarios de PC pudieron disfrutar de una expansión para Tomb Raider compuesta por cuatro niveles, repartidos entre dos capítulos *Gold* llamados Unfinished Business y The Shadow of the Cat. *Timberland* y *Sola*, empresas dedicadas a la confección de ropa deportiva y aparejos acuáticos respectivamente, propusieron a Core que Lara luciera en el juego sus modelos y ropas. Al principio Core se rehusó, pero finalmente *Sola* tuvo éxito y sus diseños se vieron en la secuela del juego. El grupo irlandés U2 mostró imágenes de Lara en las pantallas gigantes de sus recitales. Aparecieron juguetes, cómics, ropa y anteojos con los motivos del juego, una impresionante campaña de merchandising que llega hasta el día de hoy y que pronto volverá a dispararse gracias a la película.

LAS SECUELAS

Al original Tomb Raider siguió *Tomb Raider II: Starring Lara Croft* (1997) para PlayStation y PC, donde Lara se embarca en la búsqueda de la Daga de Xian, un objeto ritual de la antigua China que da la fuerza de un dragón a quien lo hunda en su corazón. La aventura empieza en la Gran Muralla China y recorre Venecia, un transatlántico hundido en el océano, el Tibet y los subterráneos de la Gran Muralla. Esta vez los enemigos son un grupo llamado Fiama Nera, que rinde culto al dragón, Mr. Bartoli y sus secuaces, que desean el poder de la daga para sí mismos, y los propios monjes guerreros que custodian el peligroso tesoro.





En esta oportunidad, Lara contó con nuevas armas -una carabina M-16 y un lanza arpones- y nuevos movimientos, como trepar paredes a mano y girar 180° bajo el agua o en medio de un salto; gracias al soporte de luz dinámica del juego, se agregó además el uso de bengalas que permitieron iluminar fugazmente localidades oscuras, trayendo un nuevo elemento de tensión. Aquí también Lara apareció por primera vez con cambios de vestuario y, más importante, con su ahora famosa cola de caballo, que ya desde el principio estuvo realmente bien animada y le dio a la chica un *look* mucho más llamativo y sensual. Ahora había vehículos para conducir: una motonieve y un bote. Los niveles, en tanto, son vastos si se los compara con los del juego original, algo que a muchos no les gustó del todo, aunque nuevamente Tomb Raider trepó en los charts de ventas obteniendo el visto bueno del público y de la prensa por igual.

Otra vez, los usuarios de PC pudieron extender la aventura con una versión *Gold* que contenía cuatro flamantes capítulos: The Cold War, Fool's Gold, Furnace of the Gods y Kingdom. Un quinto capítulo, Nightmare in Vegas, aparecía por sorpresa si eran descubiertos todos los secretos de los primeros cuatro niveles.

En noviembre de 1998 llegaría la segunda secuela, *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft*, que Eidos publicó en formato PlayStation y PC. Un meteorito ha caído en las profundidades del océano, en el lejano pasado, destilando una sustancia capaz de alterar los genes. En el presente, una compañía minera encuentra los restos



que tiene mayor libertad a pesar que, como todos, el juego es fundamentalmente lineal.

Se agregaron enemigos, armas y movimientos de Lara, junto a efectos gráficos que incluyeron más luz dinámica, mejores texturas y ondas en el agua. La arqueóloga ahora debía cuidarse de no tocar el fuego a riesgo de morir quemada, a menos que lograra sumergirse rápidamente. Los vehículos son un kayak y un mini submarino y, como antes, conducirlos resultó una muy agradable experiencia. Niveles y puzzles fueron complejos, muy variados y muy bien balanceados. De todos los Tomb Raider, esta tercera parte resultó para muchos la mejor; para algunos, claro, fue más de lo mismo y apenas le prestaron atención. Las ventas del juego y el fenómeno se mantuvieron perfectamente vigentes, aunque Core y Eidos admitieron que la saga necesitaba un cambio. ¡Los fanáticos, en tanto, sólo pedían más!

En febrero de 2000, Eidos publicó *Tomb Raider: The Lost Artifact*, un agregado para la PC de cinco niveles desarrollados en Inglaterra y Francia, que resultó ser una especie de epílogo a este tercer capítulo. En junio del mismo año salió *Tomb Raider* para Game Boy Color, una de las mejores aventuras de acción para la pequeña consola portátil de Nintendo. Catorce niveles excelentes, coloridos y atiborrados de secretos y mis-

del descubrimiento perfectamente conservados en el hielo del Artico. Lara se ve involucrada por su cuenta en la búsqueda de lo que es el descubrimiento más importante desde la época de Darwin, y la aventura la llevará a través de la India, el Pacífico Sur, el Area 51 y Londres. Lo más interesante es que el juego permite hacer los viajes en cualquier orden, brindándole un nuevo elemento de misterio a la historia y produciendo en el jugador la sensación de



Giza, el Valle de los Reyes y Alejandría. El acento esta vez estuvo puesto en la aventura y la exploración de sepulcros y templos perdidos, y se dejó la acción en un segundo plano, en un retorno a las fuentes del juego original. Tecnológicamente, el juego lucía mucho más pulido, utilizando efectos de bump-mapping en Dreamcast y PC (pero no en PlayStation, debido a las limitaciones propias de la vieja consola de Sony). Otros cambios con relación a las entregas anteriores tuvieron que ver con el reemplazo del acostumbrado nivel de entrenamiento en la mansión por uno desarrollado en Camboya, en el que una joven Lara de apenas 16 años

terio, que nos llevaron a la búsqueda arqueológica de The Nightmare Stone, una piedra que era la clave para liberar al demonio azteca Quaxet. A pesar de las limitaciones obvias del Game Boy, logró una notable fluidez de movimientos en Lara y, mejor aun, el espíritu aventurero que caracteriza a la serie.

LA ULTIMA REVELACION

En noviembre de 1999, exactamente un año más tarde de Tomb Raider III y como ya se había convertido en una costumbre, vimos un nuevo capítulo completo de la saga. *The Last Revelation* se publicó para los tres sistemas de entretenimiento electrónico más importantes del momento: PlayStation, Dreamcast y PC. Lara recorrió Egipto: El Cairo, Karnak,

LARAS DE CARNE Y HUESO

Con la popularidad del personaje, Eidos decidió buscar una modelo real que representara a Lara Croft. La primera -y preferida hasta el día de hoy por los fans- fue Rhona Mitra, una inglesa de 24 años al momento de aparecer vestida como la heroína en la Electronic Entertainment Expo de 1996 y 1997. Rhona supo interpretar su papel con mucha seriedad. Sin embargo, Eidos presentó a otra inglesita de 24 años, Nell McAndrew, en la E3 de 1998, cuando Rhona hizo algunas declaraciones a la prensa, en su rol de Lara Croft, que al parecer la compañía no aprobó. (En ese lapso hubo otra modelo, una francesa llamada Vanessa Demouy, que apareció como Lara Croft en el semanario de multimedios *VSD Jeaux Passion*, aunque la chica carecía de la personalidad ideal para el rol.) Por desgracia, McAndrew cometió el error de posar desnuda para la revista *Playboy*, por lo que Eidos decidió romper su relación contractual con la modelo, en defensa de la imagen de Lara, así que en la E3 de 1999 fue la holandesa Lara Weller, de 25 años, quien se calzó los minishorts y la remera ajustada, aunque con poco éxito ya que los fans apenas le prestaron atención. Ser Lara Croft no es fácil. Ahora es el turno de Angelina Jolie.





aprende a moverse con ayuda de un amigo de su padre mientras exploran el templo de Angkor Wat. Ahora la chica, además de lucir curvas más suaves, y de contar con un nuevo conjunto de armamento, movimientos y enemigos, emerge mojada del agua y pestañea y mueve los labios en sincronización con el diálogo, aunque se la oye distinto debido a que la voz ha perdido su acento británico. Las escenas animadas se mezclan sin esfuerzo con el juego. Se pueden combinar elementos en el inventario, usar binoculares con capacidad de zoom y disparar algunas armas en primera persona. Se introduce la posibilidad de trepar cuerdas y balancearse por ellas, y Lara mira hacia los objetos y enemigos de interés.

La historia, en tanto, es una de las más inquietantes para los fanáticos. Y no tanto por los sucesos que ocurren en la aventura, sino por el abrupto final, en el que Lara parece pagar las consecuencias de un error que la ha llevado, en el principio del juego, a liberar el aterrorizante espíritu del dios egipcio Set. Lara debe salvar a la humanidad, pero el precio es muy alto: ¿la muerte? La escena final del juego dejó a todo el mundo intrigado. Y triste.



LAS CRONICAS

En noviembre de 2000, Eidos publicó para Dreamcast, PlayStation y PC un nuevo capítulo, donde Lara presumiblemente está muerta o desaparecida, en concordancia con el final inesperado de *The Last Revelation*. En el flamante *Tomb Raider Chronicles* el destino de la arqueóloga sigue en suspenso. Se juegan en cambio los recuerdos que tienen los deudos de Lara, reunidos en torno a una hoguera en la Mansión Croft luego de participar de una homenaje a la heroína. En este caso las novedades consisten en la habilidad de Lara para pasar desapercibida, acercarse sigilosamente a sus enemigos y dejarlos inconscientes de un golpe. Los jugadores de PC, además, cuentan por primera vez con un poderoso editor de niveles con los que diseñar sus propias aventuras. El resto de las mejoras son en el terreno gráfico. *Chronicles* se ve mucho mejor en la PlayStation que los anteriores títulos de la saga. Según palabras de Core, muchas de las características del juego estarán presentes en la nueva generación de la saga, que por ahora se publicará para PlayStation 2 (y seguramente en Xbox y PC, aunque no hay nada confirmado). Los fanáticos esperan este nuevo capítulo bastante alterados para ver qué pasó con Lara. Mientras tanto, activando un truco en *Chronicles* es posible ver una animación que revela algunos detalles de la próxima aventura de Lara: hay que



entrar al inventario, seleccionar el Timex, sostener L1 + L2 + R1 + R2 + Abajo + Círculo y luego apretar Triángulo; eso habilitará una opción especial ("Special Features") en el menú principal.

ANGELINA JOLIE VOIGHT



Nacida el 4 de junio de 1975 en Los Angeles, California, Angelina estuvo casada dos veces y ahora anda de novia. De pequeñita quería ser encargada de funerales, y su primera presentación en público fue haciendo el papel de una dominatríz alemana. Tiene varios tatuajes: un diseño extraño en la cadera, un dragón chino en el brazo izquierdo, una runa en la muñeca izquierda, dos dignos tribales en el trasero, el símbolo japonés de la muerte en el hombro y la frase en español "lo que me alimenta también me mata" en el estómago.

Se ha ganado cada premio para el que estuvo nominada, incluyendo unos cuantos Globos de Oro por su desempeño en miniseries y series de TV, incluso un Oscar de la Academia a la mejor actriz de reparto por *Girl, Interrupted* (2000). Ha trabajado en 19 filmes, incluyendo Tomb Raider, y el próximo año la podremos volver a ver como actriz principal en *Original Sin*.

LA PELICULA

Tomb Raider: The Movie será distribuida por Paramount Pictures. Se rodó en Pinewood Studios, en las afueras de Londres, también en Islandia (que aparecerá como Siberia en el filme) y en Camboya, en el auténtico templo de Angkor Wat. Su Director es Simon Weis (*Con Air, The General's Daughter, The Prisoner*); sus productores son Lawrence Gordon (*Predator, Event Horizon*) y Lloyd Levin (*Predator 2, Die Hard 2*). Charles Cornwall de Eidos es el productor ejecutivo. El costo del filme alcanzó los ochenta y cinco millones de dólares.

Angelina Jolie, así como la mayoría de los demás actores, firmaron un contrato por tres películas, en









caso de que la primera tenga éxito. El actor John Voight -papá en la vida real de Angelina- hará el papel de Lord Henshingly Croft, el padre de Lara en el filme.

Poco se sabe, obviamente, de cuál será el guión de la película. Según Simon Weis, se trata de una aventura completamente original que contiene elementos extraídos de los juegos. Por otra parte, se ha dicho que muchas de las localidades del filme han sido digitalizadas por su posterior utilización en los juegos de la nueva generación, y hasta existirían escenas codificadas en el filme que servirán para destrabar lugares ocultos en estos, por lo que es recomendable prestar mucha atención a lo que veamos (cosa difícil, sobre todo para los varones, si todos vamos a estar concentrados en la belleza de esta Lara de carne y hueso).

Lo más curioso, sin embargo, es la actuación de Angelina Jolie. La actriz contó con dobles para las escenas de riesgo, aunque a la gran mayoría las realizó ella misma. Estuvo entrenándose muy duro durante tres meses para estar a la altura del papel (un entrenamiento que incluyó actividades como canoísmo, motociclismo, acrobacia, alpinismo y tiro al blanco). Según palabras de Weis, muchas veces -a pedido de Angelina- debió rodar de nuevo escenas dobladas que parecían estar bien, para encontrarse con que la chica no sólo podía hacerlas sin mayor esfuerzo sino que superaba ampliamente a los dobles profesionales. Angelina pudo hacer las acrobacias necesarias, *actuando* en el proceso. Notable, y realmente un dato que sólo puede despertarnos un gran sentimiento de admiración. Es decir, ¿entonces las mujeres como Lara Croft... existen?

Tomb Raider: The Movie será estrenada en los Estados Unidos el 15 de junio. En nuestro país lo será el 5 de julio, aunque los fanáticos que consigan ganarse alguna de las entradas exclusivas que United Pictures International cedió a los lectores de Next Level para asistir al *avant première* de la película podrán verla antes que nadie y en privado, además de que serán agasajados con algunas sorpresas extra.

SENSACIONAL CONCURSO TOMB RAIDER

Si querés estar entre los 15 privilegiados que asistirán a la **AVANT PREMIERE EXCLUSIVA** organizada por **United Pictures International** y **Next Level** que se realizará el **4 DE JULIO**, ésta es tu oportunidad.

¿QUE TENES QUE HACER?

Primero contestá estas preguntas

1- ***¿Cómo se llama la actriz que interpreta a Lara Croft en la película?***

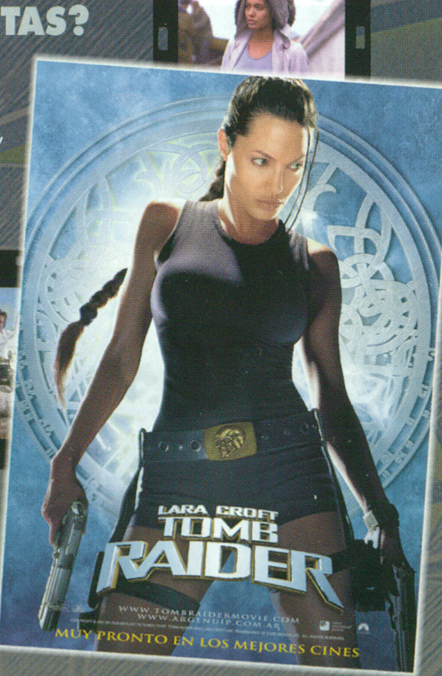
2- ***¿En qué año salió a la venta el primer Tomb Raider?***

3- ***¿Cómo se llama la modelo de Eidos preferida por los fans de Lara?***

¿YA SABES LAS RESPUESTAS?

Entonces envialas a *nlx@editorialpowerplay.com* o por carta a: Next Level "Concurso Tomb Raider", Paraguay 2452, 4º B, (1121) Capital Federal, junto con tu nombre, DNI y número de teléfono.





Se admitirá sólo una carta o e-mail por persona. Tenés tiempo hasta el día 03/07/01 inclusive. Los participantes que resulten sorteados serán notificados telefónicamente. ¡Apurate!

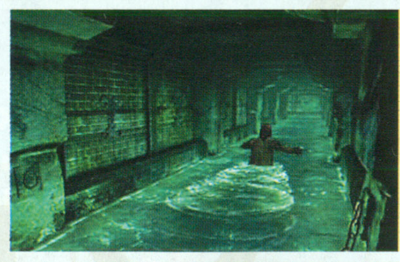
¡En NEXT LEVEL de julio este póster a doble página de la película!

PSX ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

COMPAÑIA: Darkworks
DISTRIBUCION: Interplay

8.9 EXCELENTE

El creador del Survival Horror viene a reclamar su trono ante aquellos que, mejorando su fórmula, han logrado crear títulos memorables borrando de nuestras memorias quién fue el que comenzó todo. Alone in the Dark 4 es un título excelente, pero no la revolución que nos esperábamos de un juego de tal renombre. Digamos, para ser un Alone in the Dark, es un clon genial de Resident Evil con apenas unos pocos agregados que le otorgan personalidad. Uno de ellos es el uso de la linterna y del *engine* que iluminación en tiempo real. Genial por donde se lo vea. Dos historias paralelas, muy diferente una de otra, le agregan un saborcito a choreo (por un lado), pero a longevidad (por el otro). El mayor defecto de este título son los diseños de los bichos, muy malos y poco inspirados y los sonidos de los pasos, disparos, puertas al abrirse y todo eso. Un título recomendadísimo para los amantes del género.

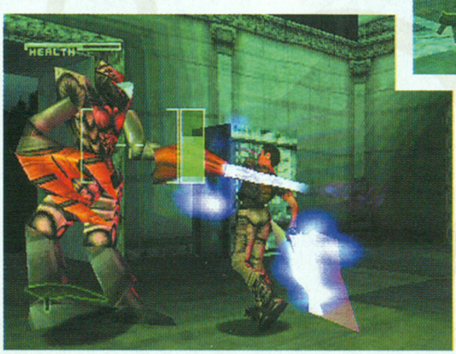


PSX C12-FINAL RESISTANCE

COMPAÑIA: SCEE
DISTRIBUCION: SCEE

7.1 MUY BUENO

Este nuevo juego para la consola de Sony se centra en una era pos-apocalíptica donde la tierra es invadida por seres de otros planetas. Cuando esto sucede, las fuerzas rebeldes de nuestro mundo quieren exterminar a los extraterrestres; el resultado es que no sólo no exterminan a los marcianos, sino que gran parte de nuestra raza queda mutada a causa de las fuertes radiaciones de las armas. Tiene buenos gráficos, sonido adecuado a cada situación y sin olvidarnos de que su desarrollo es relativamente fácil para los jugadores más expertos, y para los no tanto también. Una de las mejores cosas que tiene C-12, es una ambientación muy bien lograda y con algunos aditamentos para convertirlo rápidamente en parte de nuestra colección; por lo menos mientras esperamos Syphon Filter 3.



DC

SPIDERMAN

COMPAÑIA: Treyarch Invention
DISTRIBUCION: Activision

7.0 MUY BUENO

Después de su éxito indiscutido en su versión para PSX, nuestro arácnido amigo vuelve a las andadas. Excepto en los gráficos, no tiene prácticamente ningún cambio con respecto a lo visto en la versión para Play. Y cuando digo que no tiene ningún cambio me refiero a que tampoco se solucionaron los problemas de cámaras que tenía su par para Sony. Spidey puede hacer una bocha de cosas, como por ejemplo izarse usando su spider-web, pegarles a sus enemigos y trepar por casi cualquier tipo de superficie. A lo largo de su travesía, se las tendrá que ver con alguno de sus enemigos clásicos, entre ellos Misterio y el Boss final que es algo así como una mezcla de Carnage y Octopus. También tendremos la oportunidad de perseguir a Venom y una gran cantidad de opciones que los fanáticos sabrán reconocer.





PSX

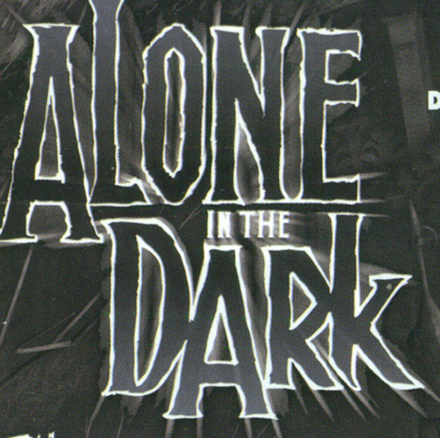
MAT HOFFMAN´S PRO BMX

COMPAÑIA: Shaba Games
DISTRIBUCION: Activision

7.8 MUY BUENO

El skateboarding tiene a Tony Hawk, y las bicicletas free-style tienen a Mat Hoffman. Este juego tiene gran parte del primer Tony Hawk´s Pro Skater, me refiero al apartado gráfico y al sistema para progresar en el juego. Tenemos cientos de pruebas para hacer, objetivos que cumplir en cada una de las pantallas, y además podemos competir en un evento internacional para demostrar todo lo que sabemos. Sin dudas, es el mejor en su género superando ampliamente a cualquiera de los juegos de Dave Mirra BMX. También podemos crear nuestra sala de acrobacias para practicar antes de entrar en el modo principal -el Career mode- o por simple diversión. No esperen encontrar en este juego de bicis la misma emoción que sintieron cuando jugaron a THPS, porque no lo van a conseguir.





THE NEW NIGHTMARE

¡ESTA ES LA FRONTERA! AQUEL QUE CRUCE HACIA EL MUNDO DEL OTRO LADO, QUE TENGA CUIDADO. ESE NO ES EL MUNDO DEL HOMBRE. RETROCEDA AHORA A MENOS QUE DESEE VERDADERAMENTE CONFRONTAR SU PEOR PESADILLA... SEPA QUE POR SUS HECHOS PONE EN PELIGRO EL PLANETA. ¡SEPA QUE POR ACCIONES PONE EN PELIGRO SU MUNDO!

POR MARCELO PEÑALVER

Bienvenidos al terror. Uno (Sino el) creador del 'Survival Horror' volvió totalmente renovado y actualizado para poner a prueba tus nervios e inteligencia. Pero a no desesperar, ya que antes que nadie te brindamos la guía completa para los dos protagonistas.

ALGUNOS CONSEJOS

• Hablando de protagonistas, te recomendamos completar el juego en primer lugar con Carnby, ya que aunque la historia sea paralela y muy bien cruzada entre los dos, quizás jugarlo primero con Aline le quite algo más de misterio a ciertos eventos.
• No malgastes tus municiones al empezar el juego, ya que no hay demasiada cantidad durante el mismo y son verdaderamente necesarias más adelante.
• Siempre prendé la luz al encontrar un interruptor donde te encuentres, ya que algunos monstruos son sensibles a la luz y no aparecerán mientras permanezca encendida.
• Mirando el mapa correspondiente, asegurate de encontrar la mejor ruta a tu próximo destino, ya que de esta manera ahorrarás tiempo, balas y salud.
• Muchos monstruos pueden ser evadidos fácilmente, por lo que para guardar algunas balas a veces es preferible correr.
• Los objetos brillan al ser iluminados por la linterna, lo que facilita su ubicación.
• Para cada tipo de enemigo el juego te provee un tipo de arma. Usar armas poderosas contra enemigos chicos es un despropósito, usar armas chicas contra enemigos poderosos es inútil.
• Usa los Charm of Saving solo en los momentos que consideres clave, o cuando cuentes con dos de reserva. Al volver a cargar una partida grabada revisá nuevamente el lugar, ya que algunos objetos vuelven a estar presentes aun cuando los habías agarrado luego de salvar el juego.



+ First Aid Kit | S Charm Of Saving | E Escalera N# | M Box Of Magnesium Bullets | P Box Of Phosphorus Bullets | G Box Of Grenades/Gas Cartridge | R Box Of Rockets

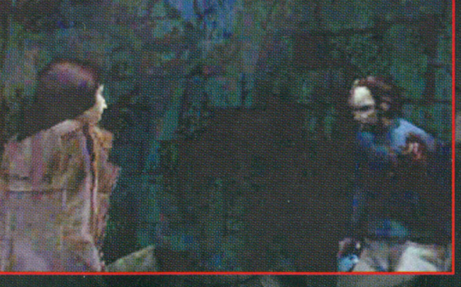
EDWARD CARNBY

JARDINES, Bridge Garden

- Agarrar la **SMALL BRONZE KEY**

Water Tank

- Drenar el agua del tanque usando la **VALVULA** para poder ingresar al sótano



SOTANO

- Agarrar la **GILDED KEY** y usarla en la puerta

SEGUNDO PISO

- Correr el **ARMARIO**
- Recoger la **ACROBAT STATUETTE**

PRIMER PISO

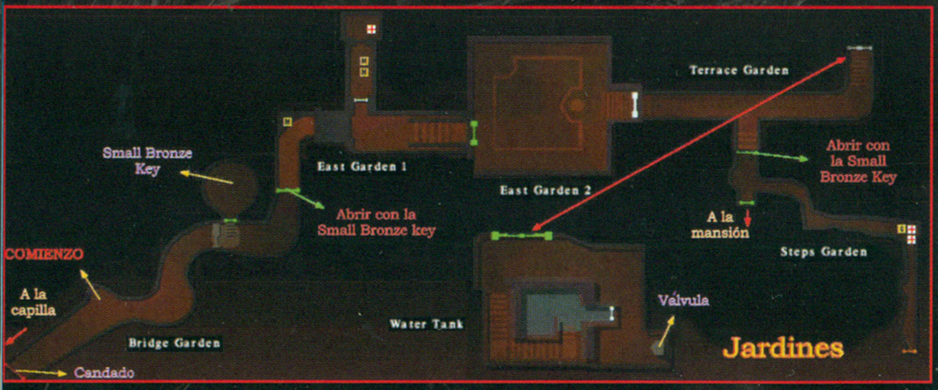
- Agarrar la **CROWBAR** y el **FLASK**
- Usar el Flask en la **AMPHORA**
- Usar el Flask en el **GABINETE** y recoger la Wolf Mask
- Usar la Wolf Mask en la **OWL STATUE** y recoger la Steel Key
- Usar la **ESTATUA** y seleccionar 'HM'

SEGUNDO PISO

- Agarrar la Gilded Key del **RETRATO 2** y la Small Rusty Key del **RETRATO 4**
- Agarrar la **LARGE ORNATE KEY**
- Usar la **ESCALERA 1** para subir al ático







ATICOS

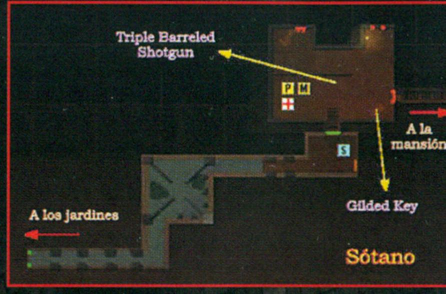
- Recoger el **GRENADE LAUNCHER**
- Agarrar el **LIGHTER**
- Usar la Crowbar en el **PISO FLOJO**
- Usar el Lighter en la **VELA** y usar la Crowbar en la pared de al lado
- Hablar con la **VIEJA**

SEGUNDO PISO

- Usar la Small Key en el **ESCRITORIO**
- Matar al monstruo de la **CAMA** con el Grenade Launcher y agarrar el Rocket Launcher

PRIMER PISO

- Recoger la **BOX OF ROCKETS**
- Presionar el libro que se encuentra al final de la biblioteca (2er. Nivel, subiendo por las escaleras)
- Presionar el libro que se encuentra al principio de la biblioteca (planta baja, a la izq. de las dos puertas)
- Presionar el libro que se encuentra antes de subir la primera escalera.
- Presionar el libro que se encuentra en el 2do. Nivel (Pasando la escalerilla la segunda pared), matando antes al dragón con el Rocket Launcher.
- Girar las perillas del dispositivo que se encuentra en el 1er. Nivel hasta lograr el siguiente orden: Primera 3, segunda 9, tercera 2 y cuarta 6.
- Entrar por el pasadizo secreto.

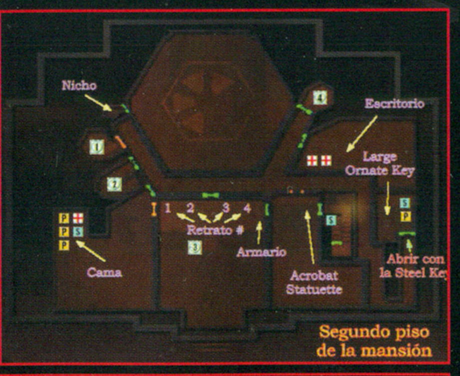


Box Of Rockets
Owl Statue
Gabinete
Amphora
Crowbar
Reloj
Flask
Estatua
Puerta Principal
Primer piso de la mansión

SEGUNDO PISO

- Usar la Acrobat Statuette en el **NICHO**
- Agarrar el Telescopio y la Abkanis Statue
- En el panel de interruptores, seleccionar los números 1, 6, 9 y 2.







• Salir del cuarto y subir por la escalerilla del 3er. nivel de la biblioteca.

AZOTEAS

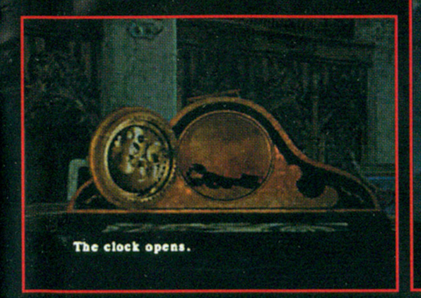
• Usar el telescopio en la **VENTANA** y mirar a través de él.

SEGUNDO PISO

• Agarrar la Bronze Small Key, Plasma Cannon y Engraved Metalic Plate de los **RETRATOS 1** y **3**.
• Ingresar los dígitos 1852, 1874, 1899 y 1931 en los **RETRATOS 1**, **2**, **3** y **4** respectivamente.

PRIMER PISO

• Agarrar la Ornate Bronze Key usando el **RELOJ**
• Salir de la mansión usando la Ornate Bronze Key en la **PUERTA PRINCIPAL**.

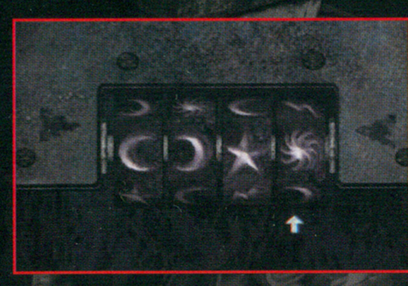


JARDINES, Steps Garden

• Abrir la reja usando la Small Bronze Key

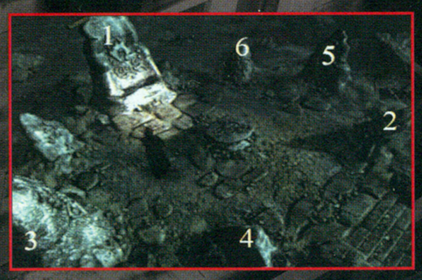
Bridge Garden

• Ingresar en el **CANDADO** las figuras de la foto



CAMINO A LA CAPILLA / TERRITORIO ABKANIS, Moor

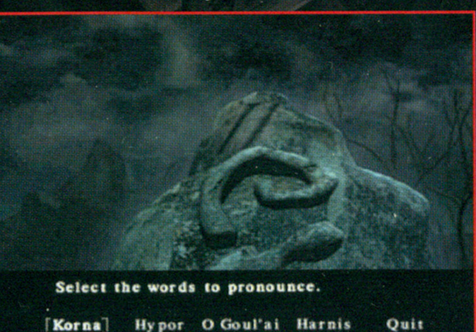
• Seleccionar 'North' en la **PIEDRA**
• Seguir el siguiente orden al usar las piedras, comunicandose con Aline entre cada una:



• En la piedra numerada en 5, seleccionar las palabras O Gul'ai, Hypor, Harnis y Korna.

Airplane

• Ir al **AVION**, recoger las cosas, hablar con el piloto y




e-MAIL:
CONTACTOS@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET
WWW.POWERALL.COM.AR
POWER
ALL
SIEMPRE MAS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
LOS MEJORES JUEGOS
PARA TU CONSOLA
TODOS LOS
ACCESORIOS
PARA TU CONSOLA
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE) CAPITAL FEDERAL
ABIERTO DE
LUNES A SABADOS
DE 9 A 20hs.
TELEFONO
4865-8178
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.


LARA CROFT
TOMB
RAIDER

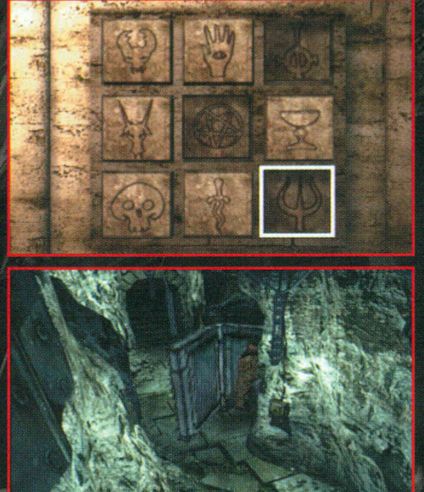
LARA CROFT
TOMB
RAIDER






LARA CROFT
TOMB
RAIDER





escapar antes de que se hunda.

Forest
• Encontrarce con Aline cerca de la **REJA**.

Chapel
• Usar las Pliers en las **CADENAS**.
• Seleccionar los siguientes simbolos dentro de la capilla como muestra la foto de la izquierda.
• Bajar por la abertura que se abrió al seleccionar los simbolos dentro de la capilla.
Chapel's underground passage.
• Usar el Obed Morton's Seal en el **INTERRUPTOR 1**.

LABORATORIO (Arline te orienta usando el handy)
• Encontrar a Alan, quien se encuentra al fondo del laboratorio.
• Usar la puerta por donde se escapó Alan.
• Usar el interruptor que esta sobre un escritorio a la izq. de la puerta.
• Usar el interruptor que esta al lado de la entrada.
• Usar el interruptor que esta al lado de la otra puerta, do-

Chapel
Cadenas
Valley
Reja
Forest
Chapel's underground passage
Interruptor 1
Interruptor 2
Abkanis underground passage
Al laboratorio
Abkanis Bridge
Avión
Airplane
Marsh
Camino a la capilla / Territorio Abkanis
Piedra
Shore
Abkanis Antechamber
Trap Door
Gate Room
A World of Darkness
Moor

blando a la derecha en la intersección.

- Salir por la puerta cercana y caminar derecho para salir por donde escapó Alan.

PASAJE SUBTERRÁNEO / INVERNÁCULO, Basement

- Usar la **ESCALERILLA**.

Green House

- Subir al balcón y empujar la **ESTATUA** para tirarla por la baranda rota.
- Agarrar el Seal de la estatua rota.





World Of Darkness 1

Photoelectric Pulsar

Metal Flask

Soga 2

Soga 1

CAPILLA / ABKANIS. Chapel's underground passage.

- Usar el Alan Morton's Seal en el **INTERRUPTOR 2**.
- Usar la **TRAP DOOR**.

WORLD OF DARKNESS 1

- Usar la **SOGA 1**.
- Agarrar el **METAL FLASK** y la **PHOTOELECTRIC PULSAR**.
- Bajar por la **SOGA 2**.

WORLD OF DARKNESS 2

- Subir por la **SOGA 3**.
- Llenar el Flask en el **LIQUIDO FLUORESCENTE** (Se puede usar como First Aid Kit).
- Bajar por la **SOGA 4**.
- Agarrar la **LANZA** luego de derribar a Alan disparándole varias veces con la Photoelectric Pulsar.
- Recoger la **HEAD OF STATUE** de arriba de la piedra y usarla en los **TRES BUSTOS**.



Soga 3
Soga 2
Liquido Fluorescente
Soga 3
Final
Tres bustos
Liquido Fluorescente
Soga 4
Lanza
Head Of Statue
World Of Darkness 2

ALINE CEDRAC

AZOTEAS

- Entrar por la ventana

ATICOS

- Hablar con la **VIEJA**.
- Agarrar la **SMALL GILDED KEY** (otra, no la que te dio la vieja en el paso anterior).
- Abrir la puerta que da a la escalera 4 con la Small Gilded Key para poder llegar al primer piso

PRIMER PISO

- Usar la Small Gilded Key que te dio la vieja en la **ESTATUA INDIA**.
- Salir del cuarto por la otra puerta y perseguir a Obed hasta **OBED MORTON**.

SEGUNDO PISO

- Agarrar la **ALLEN WRENCH** y bajar por las escaleras que se encuentran tras el espejo.
- Usar la puerta de abajo.

ATICOS

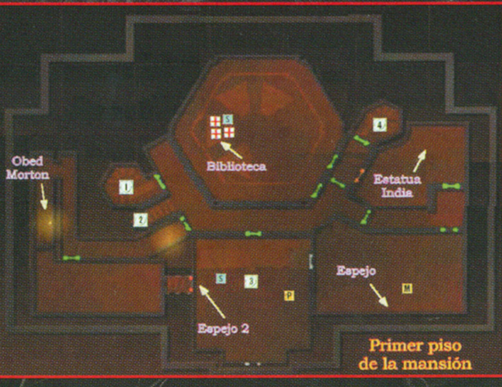
- Bajar al segundo piso por la Escalera 4.

SEGUNDO PISO

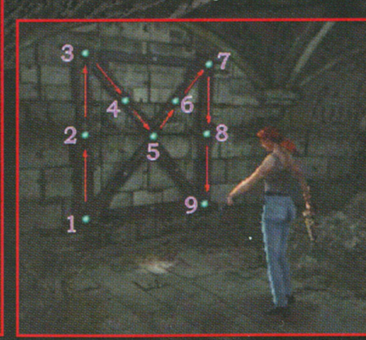
- Agarrar el **MIRROR** y encontrarse con **DE CERTO**.
- NO darle el espejo.
- Bajar al primer piso por la Escalera 2.

PRIMER PISO

- Dispararle al **ESPEJO** hasta romperlo y agarrar el libro que se encuentra tras éste.
- Salir de la habitación por donde entraste para automáticamente estar ante Lucy Morton (más conocida por 'La Vieja').



• Formar la letra 'M' encendiendo las **LUCES** apuntándoles con la linterna en el siguiente orden:



SEGUNDO PISO

• Usar el Glass Prism en el **PROYECTOR**.
• Apagar la luz de la habitación y usar la linterna en el **PROYECTOR**.

PRIMER PISO

• Usar la **BIBLIOTECA** (para más referencias examina el Engraved Cube).
• Ingresar los dígitos 1, 9, 9 y 1.
• Agarrar las Abkanis Tables y usar el interruptor de adentro de la biblioteca.
• Matar a la criatura y agarrar el Half Medallon.
• Salir de la librería para ir al aposento de Lucy nuevamente.
• Combinar las dos partes del medallón.
• Usar el Bronze Sun en el **ESPEJO 2**.

CAMINO A LA FORTALEZA, Basement

• Subir por la **ESCALERILLA**.

Crypt

• Agarrar el **METAL COVER** y combinarlo con la linterna



FORTALEZA, Outskirts

• Trepar por la **ENREDADERA**.

Fort Interior

• Recoger la **BLACK METALIC CARD**.

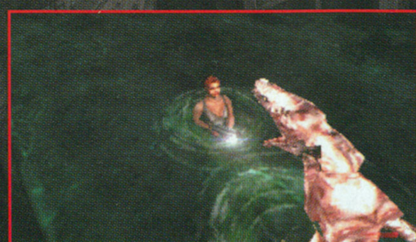
Oubliettes

• Agarrar el **WIRE CUTTERS**, la **METALLIC PIECE** y el **MOULD**.
• Usar las Pliers en el **COFRE**.

Workshop

• Agarrar el **BARREL** of a weapon, el **STOCK** of a weapon y el **ORANGE** accelerator y combinarlos.
• Recoger el **GLASS LENS** del armario.





Fort Interior
- Usar el Mould y el Steel Lingot en la **MAQUINA**.
- Dividir (Split) el Support Tripod.
- Combinar el Perforator Barrel con el Tripod Support.
- Combinar el Tripod Support With Perforator Barrel con la Photoelectric Pulsar With Orange Accelerator.

North Rampart
- Usar el Glass Lens en el **TELESCOPIO**.
- Caer por el **PISO FIOJO**.

Service Well
- Recoger la Silver, Red y Golden Metallic Cards (**TARJETAS**).

Fort Interior
- Usar una Metallic Card en la **PUERTA CODIFICADA** e ingresar las tarjetas como muestra la foto.
- Agarrar el **METALLIC HALF-RING** y combinarlo con el otro.
- Agarrar el mapa al final de las escaleras y usar la máquina.
- Ingresar la fecha 10 - 31 - 2001.
- Recoger los elementos del escondite que se abrió abajo
- Abrir la puerta cerrada con la Large Bronze Key y usar el **TOTEM**.

CAMINO A LA FORTALEZA
- Reunirse con Carnby junto a la **REJA**.

FORTALEZA, Fort Interior
- Usar el Stone Stele en el **TOTEM**.
- Combinar la Abkanis Energy Stone con el Metallic Ring.
- Combinar el Perforator Without The Abkanis Energy Stone con la Abkanis Energy Stone.

Tower Terrace
- Usar la en la **TRAP-DOOR**.

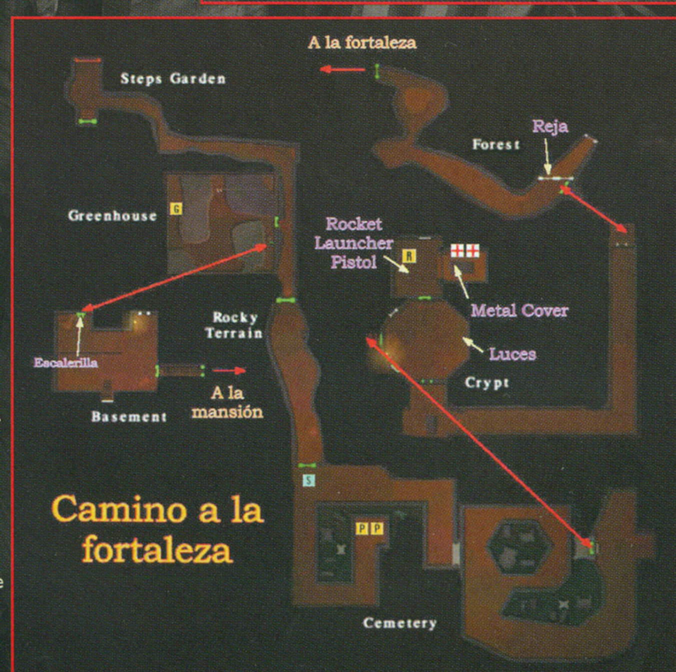
Lightining Conductor 2F
- Usar el **INTERRUPTOR 1**.

Ligtining Conductor 1F
- Usar el **INTERRUPTOR 2**.
- Matar al monstruo. Es inmune a tus armas, por lo que para eliminarlo tenés que hacerlo saltar tres veces sobre el dispositivo del medio justo cuando salga el rayo. Usar el **INTERRUPTOR 2** nuevamente luego de terminar con él o si se te acaba el tiempo mientras lo intentás, para conseguir otros 1:50.

Oubliettles
- Usar el Perforator en el **CAÑON**.
- Salir por el hueco que produjo el impacto.

CAMINO A WORLD OF DARKNESS
- Usar la **TRAP-DOOR**.







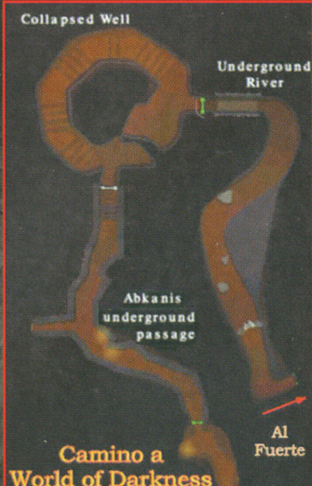
Cañon
Wire Cutters
Mould
Camino a World of Darkness
Puerta codificada
Maquina
Metallic Half-Ring
Metallic Piece
Totem
Cofre
Black Metallic Card
Piso flojo
Telescopio
Barrel
Stock
Orange
Interruptor 2
Glass Lens
Tarjetas
Interruptor 1
Enredadera
Al forest
Trap-Door

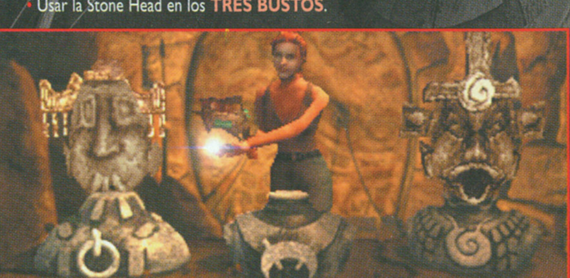
Fortaleza

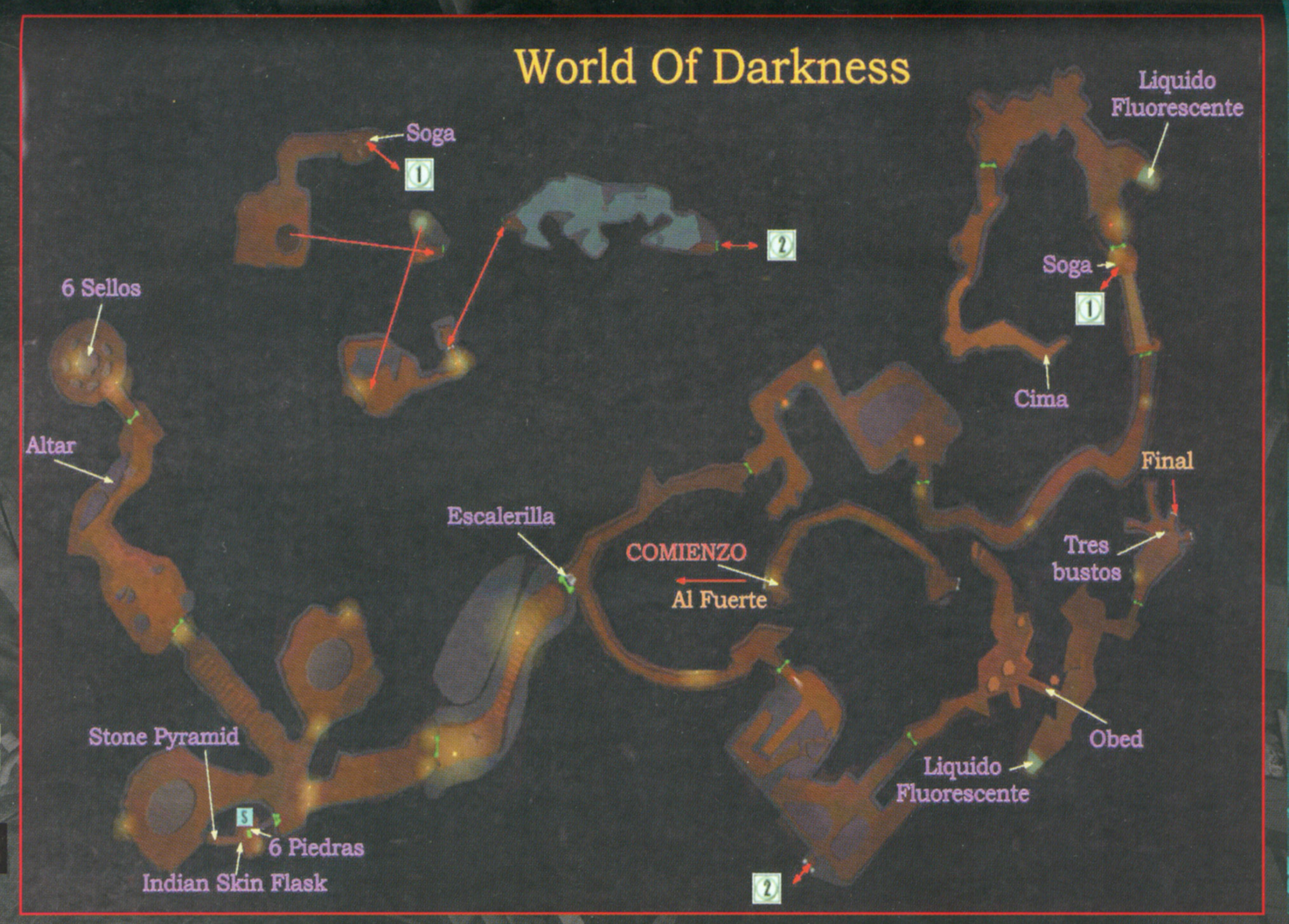
WORLD OF DARKNESS

(Buscá 'Comienzo' en el mapa para saber adónde empezás)

- Llegar hasta la **ESCALERILLA**.
- Recoger los **6 SELLOS** (presionando cada plato se abre una pared detrás tuyo).
- Usar los 6 sellos en las **6 PIEDRAS**.
- Recoger la **STONE PYRAMID**.
- Usar la Stone Pyramid en el **ALTAR**.
- Llenar el Flask en el **LIQUIDO FLUORESCENTE** (sirve como First Aid Kit).
- Llegar a la **CIMA** para ver a Alan bajando por la soga.
- Bajar por la **SOGA** (en el mapa marcado con un '1').
- Enfrentar a **OBED** en el puente (cruzando por el punto '2'). Dispararle con la Photoelectric Pulsar cuando esté cerca. El impacto lo hará retroceder. Repetir hasta eliminar.
- Usar la Stone Head en los **TRES BUSTOS**.






World Of Darkness
Soga
1
2
Liquido Fluorescente
Soga
1
Cima
6 Sellos
Altar
Final
Escalerilla
COMIENZO
Al Fuerte
Tres bustos
Obed
Stone Pyramid
5
6 Piedras
Indian Skin Flask
Liquido Fluorescente
2

DIGIMON WORLD 2

¿y?... ¿Cómo te fue con la primera parte de la solución? ¿Estás listo para más?... Espero que sí, porque con esta segunda entrega tenés todo lo necesario para ser uno de los primeros en el mundo en exterminar a los Digimons salvajes y ganarte el respeto de todos en Digital City.

ELEMENTOS RESTANTES

NOMBRE	DESCRIPCION	BIT'S
CD GAME	SOBORNA DATA DIG. NIVEL C	700
DVD GAME	SOBORNA DATA DIG. NIVEL B	1600
LAPTOP PC	SOBORNA DATA DIG. NIVEL A	3400
DIGICAMERA	SOBORNA VAC. DIG. NIVEL B	1600
DVD PLAYER	SOBORNA VAC. DIG. NIVEL A	3400
SKIS	SOBORNA VIRUS DIG. NIVEL C	700
SNOWBOARD	SOBORNA VIRUS DIG. NIVEL B	1600
SURFBOARD	SOBORNA VIRUS DIG. NIVEL A	3400
TOY TRUCK	SOBORNA TODO DIG. NIVEL D	1000
TOY TANK	SOBORNA TODO DIG. NIVEL C	2000
TOY PLANE	SOBORNA TODO DIG. NIVEL A	8000
FIRE BLAST	Z-BOMB/DAÑO=FIRE/1 DIG	300
WATERARROW	Z-BOMB/DAÑO=WATER/1 DIG	300
FLASH BOLT	Z-BOMB/DAÑO=NATUR./1 DIG	300
IRON FIST	Z-BOMB/DAÑO=MECH/1 DIG	300
DARK FEAR	Z-BOMB/DAÑO=DARK/1 DIG	300
INFERNO	Z-BOMB/DAÑO=FIRE/ TODOS	900
BLIZZARD	Z-BOMB/DAÑO=WATER/TODOS	900
HURRICANE	Z-BOMB/DAÑO=NATUR./TODOS	900
RUST STORM	Z-BOMB/DAÑO=MECH/TODOS	900
BLACK HOLE	Z-BOMB/DAÑO=DARK/TODOS	900
HP CHIP	FULL HP / 1 DIGIMON	10000
MP CHIP	FULL MP / 1 DIGIMON	10000
POWER CHIP	POTENCIA PODER OFENSIVO	10000
ARMOR CHIP	POTENCIA PODER DEFENSIVO	10000
SPEED CHIP	POTENCIA VELOCIDAD	10000
DNA-UPCHIP	SUBE 1 DP	5000
DNA-DNCHIP	BAJA 1 DP	5000
EXP CHIP	POTENCIA EP	10000
DM TRANSFER	TRANSF. 1 DIGIMON AL SERVER	10000
RADAR	EQUIPAMINTO ESTANDAR	99999
POWER RADAR	RADAR MEJORADO	99999
MAP RADAR	PUEDE VER MAPA DEL DOMIN.	99999
AUTO PILOT	EQUIPAMIENTO ESTANDAR	99999
POWER PILOT	ESCAPAR DEL DOMINIO	99999
STEEL BODY	CARROC. DE ACERO / 3 CAÑON	99999
TITAN BODY	CARROC. DE TITANIO / 4 CAÑON.	99999
ADMANBODY	CARROC. DE AMIAN. / 5 CAÑON.	99999
BUGSWEEP-2	DETECTA BUGS NIVEL B	8000
BUGSWEEP-3	DETECTA BUGS NIVEL A	20000
BUGSWP-4	ABC	20000
BUGSWP-5	ABC	21000

NOMBRE	DESCRIPCION	BIT'S
WAVEMISS-1	DESTR. ELEC./ROCKS AMARI.	500
WAVEMISS-2	DESTR. ELEC./ROCKS VERDES	1000
WAVEMISS-3	DESTR. ELEC./ROCKS AZULES	1500
WAVEMISS-4	DESTR. ELEC./ROCKS PURPU.	2000
WAVEMISS-5	DESTR. ELEC./ROCKS ROJAS	2500
MANTIS RAM	7 DIGIMONS / CARROC. T-A	10000
HORNET RAM	8 DIGIMONS / CARROC. A	20000
BEETLE RAM	12 DIGIMONS / CARROC. A	99999
SHARK BAT	2000 EP / CARROCERÍA T-A	3000
ORCA BAT	3000 EP / CARROCERÍA A	10000
WHALE BAT	9999 EP / CARROCERÍA A	20000
STORK BOX	32 ELEM. / CARROCERÍA. T-A	10000
HAWK BOX	40 ELEM. / CARROCERÍA. A	20000
EAGLE BOX	48 ELEM. / CARROCERÍA. A	99999
R CANNON-2	DISPARA RAY-BOMS NIV. B	6000
R CANNON-3	DISPARA RAY-BOMS NIV. A	14000
Z CANNON-1	DISPARA Z-BOMBS NIVEL C	6000
Z CANNON-2	DISPARA Z-BOMBS NIVEL B	12000
Z CANNON-3	DISPARA Z-BOMBS NIVEL A	24000
JET ARM	DESARMA MINAS AZUL./STA	9000
LASER ARM	DESARMA MINAS PURP./TA	15000
MAGNUMARM	DESARMA MINAS ROJAS / A	23000
SUPER HAND	DESACT. COFRES CLASE 4/TA	8000
ULTRA HAND	DESACT. COFRES CLASE 5 / A	16000
PLATE TIRES	INMUN. PISO AZUL / STA	8000
AERO TIRES	INMUN. PISO PÚRPURA / T-A	14000
GRAVI TIRES	INMUN. PISO ROJO / A	22000
SUPBUGZAP1	ANTI-BUGS NIVEL DE POD. C	500
SUPBUGZAP2	ANTI-BUGS NIVEL DE POD. B	1000
SUPBUGZAP3	ANTI-BUGS NIVEL DE POD. A	2500
GRIFFINEG-1	2400 HP / CARROCERÍA T	30000
WYVERNEG-1	2800 HP / CARROCERÍA T	40000
DRAGONEG-1	3200 HP / CARROCERÍA T-A	80000
GIANTEG-1	3600 HP / CARROCERÍA A	95000
MAMMOTHEG-1	4000 HP / CARROCERÍA A	99000
MAXIMUSEG-1	9999 HP / CARROCERÍA A	99999
MINESWEEP-2	DET. MINAS. NIVEL D	3500
MINESWEEP-3	DET. MINAS NIVEL C	8500
MINESWEEP-4	DET. MINAS NIVEL B	16000
MINESWEEP-5	DET. MINAS NIVEL A	26000
MAX DRIVER	FULL HP & MP / A TODOS	3000
EX DRIVER	RECUPERA STATUS / A TODOS	3000

MISION 7

OBJETIVOS: ENCONTRAR Y DERROTAR A LOS INTEGRANTES DE BLOOD KNIGHT

LUGAR: SCSI, VIDEO & DISK DOMAIN
PISOS: SCSI 6, VIDEO Y DISK 7

PRINCIPALES ENEMIGOS EN SCSI DOMAIN

(PRIMER CUADRO DE LA PAGINA SIGUIENTE)

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
WOODMON	11	TWIG TAP	CHAMPION	VIRUS	53	240	4
VEGIEMON	11	PARTY TIME	CHAMPION	VIRUS			
YANMAMON	12	THUNDER RAY	CHAMPION	DATA	66	300	5
PALMON	5	POISON IVY	ROOKIE	DATA			
NUMEMON	11	PARTY TIME	CHAMPION	VIRUS	104	900	5-6
RAREMON	12	BUFFALE BREATH	CHAMPION	VIRUS			
TSUKAIMON	5	BOOM BUBBLE	ROOKIE	VIRUS			
		FRIENDLY FIRE					
DARKRIZAMON		DARKNESS RAY			289	2100	6
BAKEMON		FIRE BLAST					
DELTAMON		EVIL CHARM					
		TRIPLE FORCES					

PRINCIPALES ENEMIGOS EN VIDEO DOMAIN

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
BIRDRAMON	12	METEOR WING	CHAMPION	VACCINE	78	500	3-4-5
MOJYAMON	12	ICICLE SHOT	CHAMPION	VACCINE			
BIRDRAMON	12	METEOR WING	CHAMPION	VACCINE	143	840	4-5
IKKAKUMON	13	HARPOON TORNADO	CHAMPION	VACCINE			
GURURUMON	12	AIR ATTACK	CHAMPION	VACCINE			
GREYMON	12	NOVA BLAST	CHAMPION	VACCINE	142	900	5-6
APEMON	12	MEGA BONE STICK	CHAMPION	VACCINE			
SHIMAUNIMON	12	SOLAR RAY	CHAMPION	VACCINE			
NUNEMON	11	PARTY TIME	CHAMPION	VIRUS		750	7
MUSHROOMON	5	FUNGUS CRUNCHER	ROOKIE	VIRUS	102		
DEVIDRAMON	12	CRIMSON CLAW	CHAMPION	VIRUS			
RAREMON		BUFFALO BREATH			289	2100	7
DEVIMON		EVIL TOUCH					
SOULMON		THUNDER BALL					

PRINCIPALES ENEMIGOS EN DISK DOMAIN

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
GEKOMON	13	SONIC CRUSHER	CHAMPION	VIRUS	139	780	4
SUKAMON	11	PARTY TIME	CHAMPION	VIRUS			
REDVEGIEMON	12	ROTTENRAINBALLS	CHAMPION	VIRUS			
	12	PARTY TIME					
KUWAGAMON	12	SCISSOR CLAW	CHAMPION	VIRUS	148	960	5-6-7
GUARDROMON	12	PROTECT GRENADE	CHAMPION	VIRUS			
DARKRIZAMON		DARKNESS RAY	CHAMPION	VIRUS			
		FIRE BLAST					
VEGIEMON		TWIG TAP			306	1560	7
GARURUMON		HOWLING BLASTER					
GABUMON		BLUE BLASTER					
P-SUKAMON		PANICWAVE			433	2520	7
WARUMONZAEMON		PARTY TIME					
NAMIMON		HEART BREAK HIT					
		PARTY TIME					
		PARTY TIME					

Llevá al menos dos Mag. Miss-2 y dos Drill Miss2 encima antes de ir a Video o Disk Domain, además de hacerlo llevando aunque sea un Digimon nivel Ultimate ya que los enemigos ahí son muy duros. En el piso 7 de Disk Domain pelearás contra Bertran por la posibilidad de luchar contra el Commander Damien, del que recibirás las Red Orders al vencerlo. Después de 'limpiar' los tres dominios reunite con tu líder, quien te pedirá que encuentres el Archive Ship. Hablá con el profesor Piyotte, quien se encuentra en Device Dome (mirando un Digi-Beetle a la derecha del mecánico), quien a cambio de tres Digimons te dirá la ubicación del Archive Ship. Tenés que llevarle un Yanmamon (Tipo Data, podés obtenerlo en SCSI Domain), un Syakomon (Virus, en Web Domain) y un Ikkakumon (Vaccine, en Video Domain).

Una vez que conseguiste los tres Digimons para Piyotte, ponelos en el Digi-Beetle (No en el server) y hablá con él. Lo único que te dirá es que hablés con Ben Oldman para saber la ubicación del Archive Ship. Hablá con tu líder, quien te dice que conoce a Ben porque era el jefe de los Blue Falcon. Cuando termine la conversación entrará el Chief Engineer Maestro en escena para contar que descubrió un extraño comportamiento entre los Digimons, ya que se están robando elementos del server principal (debido a esto aparecen las Junk Parts) por lo que tu líder te pide que no entres a la base ni al coliseo. Dirigite al Device Dome y pedile ayuda a Piyotte, quien al examinar tus archivos encontrará una mutación en el DNA de tus Digimons. Para curar esto es necesario conseguir DNA Patchs de Digimons poderosos de las tres clases: Data, Virus y Vaccine. Antes de dejar Device Dome comprá un Digivice y ponelo en el Digi-Beetle.

Andá al Meditation Dome y hablá con Angemon. Entrá en el cuarto de la derecha y hablá con el WereGarurumon. Cuando te pregunte si estás cansado (Tired) responde 'Yes' para conseguir el VACCINE Patch. Ahora andá al cuarto de la izquierda y hablá con el Clockmon, quien te dará el DATA Patch si le das un Digivice. Luego conversá con Angemon, quien te dirá que podés conseguir el VIRUS Patch de un Ogremon.

Volvé al Device Dome y hablá con Kim para conseguir el VIRUS Patch y conversá con el profesor Piyotte, quien te hará el Wild Code. Regresá a Digital City y entrá en tu cuartel para reportar la causa de la enfermedad y su cura (el Wild Code). En medio de la conversación el guardia de seguridad entrará para avisar que los Blood Knight han invadido el BIOS, Web y Drive Domain. Si vas al Digimon Center podés negociar un Garurumon por un MagnaAngemon y en Device Dome hay nuevas partes disponibles para el Digi-Beetle.

MISION 8
OBJETIVOS: BUSCAR Y DESTRUIR A LOS BLOOD KNIGHT

LUGAR: BIOS, WEB Y DRIVE DOMAIN
PISOS: 8 (BIOS DOMAIN) Y 9 (WEB Y DRIVE DOMAIN)

JEFES EN BIOS, WEB Y DRIVE DOMAIN, RESPECTIVAMENTE

NOMBRE	EL ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
CLOCKMON	CHRONO BREAKER	CHAMPION	DATA	425	2940	8
TANKMON	HYPER CANNON	CHAMPION	DATA			
DRIMOGEMON	IRON DRILL SPIN	CHAMPION	DATA			
DEVIDRAMON	CRIMSON CLAW	CHAMPION	VIRUS	646	3360	9
SKULLGREYMON	DARK SHOT	ULTIMATE	VACCINE			
D-TYRANNOMON	FIRE BLAST	CHAMPION	VIRUS			
AIRDRAMON	SPINNING NEEDLE	CHAMPION	VACCINE	680	2000	9
GARUDAMON	WING BLADE	ULTIMATE	VACCINE			
YANMAMON	METEOR WING	CHAMPION	DATA			
	THUNDER RAY					

Cuando derrotes al jefe de BIOS Domain conseguirás un Gyro Radar. Cuando termines con los tres dirigite al Device Dome para hablar con Kim, quien te pedirá ayuda para atrapar un Tankmon del Web Domain. Una vez que lo consigas volvé a conversar con ella para que te dé un EXP Chip y andá a la base. Lucky Luis te contará que Beltran y Joy Joy están desaparecidas y tras darte el X-MechPart con un símbolo de los Blood Knight en él, tenés que dirigirte a buscarlas a Modem Domain.

MISION 9
OBJETIVOS: RESCATAR A JOY JOY Y BERTRAN

LUGAR: MODEM DOMAIN
PISOS: 10

En el piso 10 te encontrarás con Joy Joy, quien en medio de una confusión pensará que sos un Blood Knight y te atacará. Al vencerla recuperará la conciencia y regresará a Digital City. Exactamente lo mismo pasará al encontrar a Bertran. Continuá recorriendo el piso hasta encontrarte con un Blood Knight. El te atacará con el Beam Neautralizing Device (causante de la confusión de tus amigos) pero no te afectará para nada ya que por suerte llevás el X-MechPart que te dio Lucky Luis.

ENEMIGOS: (JOY JOY, BERTRAN Y BLOOD KNIGHT, RESPECTIVAMENTE)

NOMBRE	EL ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
RAREMON	BUFFALO BREATH	CHAMPION	VIRUS	708	2600	10
MONZAEMON	FUNGUS CRUNCHER	ULTIMATE	VACCINE			
NINJAMON	VIRUS ATTACK	CHAMPION	DATA			
	HEART BREAK HIT					
	NINJA KNIFE THROW					
	MECH RAY					
DIGITAMAMON	MEGA HEAL	ULTIMATE	DATA	708	2400	10
DERAMON	PARTY TIME	ULTIMATE	DATA			
TANKMON	ROYAL SMASHER	CHAMPION	DATA			
	FRIENDLY FIRE					
MAMEMON	SMILEY BOMB	ULTIMATE	DATA	722	3920	10
METAL MAMEMON	ENERGETIC BOMB	ULTIMATE	DATA			
GUARDROMON	PROTECT GRENADE	CHAMPION	VIRUS			

Regresá a la ciudad y hablá con tu líder. Luego de encontrarte con Lucky Luis andá al cuarto que está al costado de la oficina del líder para hablar con Joy Joy y Bertran. Joy Joy te dirá dónde localizar a Ben Oldman: Archive Port.

Al llegar a Archive Port y hablar con Ben te enterarás que la única manera que te diga la ubicación del Archive Ship es yendo al DVD Domain. Así que ésa es tu próxima misión...

MISION 10
OBJETIVOS: DERROTAR A BEN OLDMAN

LUGAR: DVD DOMAIN
PISOS: 1

ENEMIGO:

NOMBRE	EL ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
CENTARUMON	SOLAR RAY	CHAMPION	DATA	722	3280	1
METALMAMEMON	ENERGETIC BOMB	ULTIMATE	DATA			
MERAMON	METEOR STREAM	CHAMPION	DATA			
	FIREBALL					



Una vez que logres derrotar a Ben, volvé al Archive Port y hablá con él. Cuando la conversación termine obtendrás el Old Map.

Regresá a la base y hablá con tu líder para que se te asigne una nueva misión contra los Blood Knights.

MISION 11
OBJETIVOS: DESTRUIR A LOS BLOOD KNIGHTS

LUGAR: CODE DOMAIN
PISOS: 11

En el piso 11 pelearás con el Commander Damien de nuevo. Al volver a la ciudad, en la base te avisarán que los Blood Knights atacaron el Archive Port e hirieron a Ben Oldman. Vas al Archive Port, pero al ver que Ben no se encuentra ahí, regresás a la base para encontrarte con tu líder. Ahí Ben te contará que le robaron el Navi-Disk, el disco que controla el sistema de radar y contiene toda la información de navegación entre File Island y Directory Continent.
De la conversación sabrás que tras una larga lucha ha vuelto la paz a File Island. Ahora tu próxima misión es ir a Laser Domain y capturar a Crimson.

ENEMIGOS PRINCIPALES:

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
PIXIMON	21	MAGICAL TAIL	ULTIMATE	DATA	303	1080	10
TOGEMON	13	NEEDLE SPRAY	CHAMPION	DATA			
ICEMON	13	DEFENSIVE RAY	CHAMPION	DATA			
OCTOMON	14	SPURTING INK	CHAMPION	VIRUS	290	1170	11
VADEMON	21	ALIEN RAY	ULTIMATE	VIRUS			
GESOMON	14	CORAL CRUSHER	CHAMPION	VIRUS			
ETEMON		CONCERT CRUSH	ULTIMATE	VIRUS	977	2610	
CHERRYMON		PIT PELTER	ULTIMATE	VIRUS			11
OGREMON		PUMMEL WHACK	CHAMPION	VIRUS			

Hay nuevos elementos disponibles para comprarle al Item Vendor. En el Digimon Center podrás negociar un NiseDrimogemon (N-Drimogemon) por un MetalMamemon. También en Digital City hay nuevas partes y municiones para el Digi-Beetle.

MISION 12
OBJETIVOS: CAPTURAR A CRIMSON

LUGAR: LASER DOMAIN
PISOS: 12

Antes de entrar en este dominio asegurate de llevar al menos dos Mag. Miss-3 y dos Drill Miss3. En el piso 11 pelearás con el Commander Damien (¡otra vez!) y con Crimson en el 12. Al vencer a Crimson recuperarás el Navi-Disk y sólo quedará luchar con el Oficcer de los Blood Knights. Regresá a la ciudad y andá a tu base. Ahora tenés que arreglar una compuerta del Archive Ship. Para poder hacerlo necesitás la Ship Key, el Navi-Disk y otras tres Ship-Parts. O sea que lo único que te falta es la Ship Key. Para encontrarla andá al Meditation Dome y hablá con Angemon. El te dirá que Agumon tiene conocimiento sobre elementos, pero éste dice que olvidó donde vio la Ship Key. Dirigite al Coliseum y hablá con Leomon. El te pedirá que lo ayudes llevando un mensaje a un amigo en File Isalnd. Ahora andá al Digimon Center, donde podrás encontrar a Agumon, quien recordó donde estaba la Ship Key y te la dará.
Dirigite al Archive Port y dale la Ship Key a Ben Oldman. Luego de ver una cinemática del Archive Ship zarpando hacia File Island tendrás acceso al segundo mapa. En la entrada te encontrarás con un MasterTyrannomon (el amigo de Leomon) que te impedirá el paso y desafiará para probar tus poderes en Power Domain.

ENEMIGOS: (COMMANDER DAMIEN, CRIMSON Y BLOOD KNIGHTS OFFICER)

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
M-KABUTERIMON		THUNDER RAY	ULTIMATE	VIRUS	714	1620	11
PUPPETMON		HORN BUSTER	ULTIMATE	VIRUS			
REDVEGIEMON		PUPPET PUMMEL	CHAMPION	VIRUS			
		ROTTENRAINBALLS		VIRUS			
EXTYRANNOMON		PRETTY ATTACK	ULTIMATE	VIRUS	1011	3780	12
S-MAMMOTHON		HYPER FLASHING	ULTIMATE	VACCINE			
DELTAMON		TRIPLE FORCES	CHAMPION	VIRUS			
TUSKMON		SLAMMING TUSK	CHAMPION	VIRUS	714	2700	12
VADEMON		CORAL CRUSHER	ULTIMATE	VIRUS			
CYCLOMEMON		SPURTING INK	CHAMPION	VIRUS			
		HYPER HEAT					

MISION 13
OBJETIVOS: DERROTAR A MASTERTYRANNOMON PARA DEMOSTAR TU PODERIO

LUGAR: POWER DOMAIN
PISOS: 2

ENEMIGOS PRINCIPALES:

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
GREYMON	13	NOVA BLAST	CHAMPION	VACCINE	193	910	1
KABUTERIMON	12	ELECTRO SHOCKER	CHAMPION	VACCINE			
SABERDRAMON	13	SUPER SHOCKER	CHAMPION	VACCINE			
		SPIRAL TWISTER					
MONOCHROMON	13	VOLCANIC STRIKE	CHAMPION	DATA	199	910	1-2
TYRANNOMON	13	BLAZE BLAST	CHAMPION	DATA			
MORISHELLMON	13	HYDRO BLASTER	CHAMPION	DATA			

(ESTE CUADRO CONTINUA EN LA PAGINA SIGUIENTE)







NOMBRE	EL ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
M-TYRANNOMON	SLAMMING TUSK BLAZE BLAST ZEN RECOVERY	ULTIMATE	VACCINE	476	900	2

Luego de vencer al M-Tyrannomon en el piso 2 usá el portal de salida para volver a Digital City. Nuevos elementos estarán a tu disposición en tu base y también podés comprar nuevos elementos, municiones y partes para el vehículo en Device Dome.
Dirigite al Archive Port, teletransportate a File Island y entrá en File City. Después de la paliza que le diste, el M-Tyrannomon te dejará pasar y te pedirá ayuda para encontrar un Jijimon que ha sido raptado en alguno de los cuatro dominios de File Island.
En File City hay sólo cuatro lugares donde podés acceder: Master Gate, Item Shop, Digi-Beetle Factory y Jijimon's House. Luego de darse una vuelta para conocer y eventualmente comprar los nuevos elementos disponibles aquí, es tiempo de encarar la misión siguiente.

MISION 14

OBJETIVOS: RESCATAR A JIJIMON

LUGAR: DIODE, GIGA, PORT Y SCAN DOMAIN
PISOS: 13 (DIODE, GIGA Y PORT) Y 14 (SCAN)

Al derrotar al boss de Port Domain conseguirás un Electroder. Dáselo a Techna-Donna en Device Dome para upgradear tu radar a Power Radar. Con esta mejora será posible ver claramente en Giga Domain. Después de ganarle al jefe de ese dominio seguí el camino al este para rescatar a Jijimon. Luego salí del dominio por el portal que está hacia el este.
De vuelta en File City, andá a la Jijimon's House y hablá dos veces con él para saber cómo ir al Soft Domain para pelear con Crimson: primero hay que conseguir tres Chaos Ring derrotando a los Chaos Generals en sus dominios. Por otra parte, Jijimon te dará el Admantium Core.
Al ir al Master Gate se producirá un terremoto. Volvé a la Jijimon's House para conocer a Esteena, una chica que perdió la memoria y apareció en el cuarto en medio de un flash luminoso.

JEFES EN DIODE, GIGA, PORT Y SCAN DOMAIN

NOMBRE	EL ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
BAKEMON PHANTOMON DEVIDRAMON	EVIL CHARM SHADOW SCYTHE TRIPLE FORCES CRIMSON CLAW	CHAMPION ULTIMATE CHAMPION	VIRUS VIRUS VIRUS	1147	4200	13
IKKAKUMON ZUDOMON TORTOMON	HARPOON TORPEDO VULCAN'S HAMMER STRONG CARAPACE	CHAMPION ULTIMATE CHAMPION	VACCINE VACCINE VACCINE	1003	2800	13
MERAMON SKULLMERAMON FLARERIZAMON	FIREBALL METALFIREBALL BLAZE BUSTER METEOR WING	CHAMPION ULTIMATE CHAMPION	DATA DATA DATA	1011	3500	13
KIWIMON PUMPKINMON WOODMON	PUMMEL PECK TRICK OR TREAT NEEDLE SPRAY TWIG TAP	CHAMPION ULTIMATE CHAMPION	DATA DATA VIRUS	1368	3300	14

Podés comprar nuevos modelos de motor y batería en la Digi-Beetle Factory. Acordate que teniendo el motor necesario (DragonEG-1) podés hablar con el Enginner para cambiar la carrocería del Digi-Beetle por la que te dio Jijimon. En el Digimon Center podés intercambiar un DarkTyrannomon (tipo Virus, podés conseguirlo en Diode Domain) por un Myotismon.

MISION 15

OBJETIVOS: CONSEGUIR TRES CHAOS RING

LUGAR: PATCH, MEGA Y DATA DOMAIN
PISOS: 15 CADA UNO

JEFE EN PATCH DOMAIN: C-W-GREYMON + TRICERAMON + SCORPIOMON
JEFE EN MEGA DOMAIN: C-SEADRAMON + MEGADRAMON +GIGADRAMON
AMIGOS EN DATA DOMAIN:
BERTRAN (PISO 8): DIGITAMAMON + OKUWAMON + NINJAMON
JOY JOY (PISO 8): DERAMON + MONZAEMON + STARMON
MARK SCHULTZ (PISO 11): ANGEWOMON + MAGNAANGEMON + GARUDAMON
DEBBIE (PISO 11): PIXIMON + LILLYMON + BLOSSOMON
CHRIS CONNER (PISO 11): PHANTOMON + MYOTISMON + VADEMON
GEKOMON (PISO 14): GEKOMON + SHOGUNGEKOMON + GEKOMON
JEFE EN CHAOSPIEDMON (PISO 15): C-PIERROTMON + GIROMON + ANDROMON

Luego de derrotar al jefe de Boss Domains conseguirás el W. GreyRing y derrotando al de Mega Domain el MetalSeadramon Ring. En Data Domain pelearás contra tus amigos, que están actuando raro, y al derrotar a Chaos Piedmon accedés al tercer anillo. Luego de tener los tres andá a la Jijimon's house. Ahora tenés acceso a Soft Domain.

MISION 16
OBJETIVOS: DERROTAR A CHAOS LORD

LUGAR: SOFT DOMAIN
PISOS: 16



JEFES:

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
MYOTISMON		GRISLY WING GRISLY WING TRICK OR TREAT	ULTIMATE MEGA FORM ULTIMATE	VIRUS VIRUS DATA	1572	4680	16
CHAOSLORD		PULSE BLAST	MEGA FORM	VIRUS	1179	2340	16



Pelearás con Crimson en el piso 16. Te sugiero llevar varios MechFix-EX ya que luego de derrotarlo deberás transitar por un montón de Acid Swamp que pueden romper tu Digi-Beetle antes de que puedas llegar a Chaos Lord. Luego de vencer a ambos, regresá a File City y andá a la Jijimon's House. Jijimon te dirá que vuelvas a Directory Continent, el mapa del primer mundo. En Digital City reportate a tu líder para poder ingresar a la próxima misión. Podés comprar nuevos elementos en tu cuartel, Main Gate o Device Dome. En el Digimon Center podés cambiar un Angewomon por un Magnadramon.

MISION 17
OBJETIVOS: LIMPIAR LOS DOMINOS DE BLOOD KNIGHTS

LUGAR: BUG Y RAM DOMAIN
PISOS: 17 CADA UNO

JEFES EN BUG DOMAIN:

PISO 7 B.K.C.: HYOGAMON + ZUDOMON + ICEMON
PISO 11 B.K.C.: SKULLMERAMON + BIRDRAMON + BLUEMERAMON
PISO 15 B.K.C.: TOGEMON + M-KABUTERIMON + WOODMON
PISO 17 DAMIEN: GARBAGEMON + GRANKUWAGAMON + EXTYRANNOMON

JEFES EN RAM DOMAIN:

PISO 7 B.K.C.: MACHINEDRAMON + PIERROTMON + DIGITAMAMON
PISO 12 B.K.C.: M-TYRANNOMON + BOLTMON + GUARDROMON
PISO 17 DAMIEN: WARUMONZAEMON + ETEMON + GARBAGEMON

Digital City: Hablá con tu líder. Dirigite a la Main Gate para ver a un sospechoso Black Sword Tamer tratando de entrar a la ciudad. Seguilo por el Coliseum y el Tamer's Club. Luego de que los guardias lo arresten, llevás a Esteena a Device Dome para encontrar a GAIA, la máquina que creó Kim. GAIA reconoce a Esteena y luego de una larga charla ella y GAIA parten hacia su mundo. Volvé a Digital City para hablar nuevamente con tu jefe. Damien te dirá dónde se encuentra Crimson.

MISION 18
OBJETIVOS: DERROTAR A CRIMSON

LUGAR: ROM DOMAIN
PISOS: 17

Antes de entrar al dominio asegurate de llevar varios Mag. Miss-5 y MechFix-EX.
Luego de vencer a Crimson hablá con tu líder. Junto a él se encuentran los otros dos líderes. (Para llegar a ver esto necesitás ser un Chief Tamer, lo que se logra ganando torneos en el coliseo hasta llegar a clase 9.) Ellos te contaran sobre Kernel Zone, un nuevo mundo.
Podés comprar elementos nuevos en tu cuartel y cambiar un MetalGarurumon por un MetalSeadramon en el Digimon Center. Una vez que estés listo, andá al Shuttle Port para verte en una cinemática yendo al espacio.

JEFE:

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
NEOCRIMSON		FUNGUS CRUNCHER BLIND ATTACK GIGASCISSORCLAW	MEGA FORM	DATA	1440	2520	17





MISION 19
OBJETIVOS: ENCONTRAR Y VENCER AL GUARDIAN

LUGAR: CORE TOWER
PISOS: 24

La pelea contra el Boss es realmente muy dura ya que puede quitar hasta 483 HP de un sólo ataque, así que andá preparado. El te dirá que no sos de este mundo y te pedirá que pelees con OverLord GAIA. Dirigite a la próxima torre.

JEFE:

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
GUARDIAN		KARATE SWEEP			1795	2250	24
		ENERGY BLAST					

MISION 20
OBJETIVOS: OVERLORD GAIA

LUGAR: CHAOS TOWER
PISOS: 20

JEFE: (PRIMERA FORMA: 506 HP - SEGUNDA FORMA: 712 HP + 300 HP CADA BRAZO)

NOMBRE	EL	ATAQUE	NIVEL	TIPO	EXP	BIT'S	PISO
OVERLORD GAIA		GAIA GEAR			848	1600	20
		FANTASMIC RAY					
CHAOSLORD		RIGHT HAND			4468	5200	20
OVERLORD GAIA		DESTABILIZER RAY					
		LIGHT GUN					
LEFT HAND		FANTASMIC RAY					
		TUBULAR ATTACK					
		REDUCTION RAY					

No te olvidés de llevar muchos HPDriver-3, MPDriver-3, Mag.Miss-5, Drill Miss-5, BitBugZap-3 y MemBugZap-3. Luego de ganar la pelea, verás un FMV de la destrucción de OverLord GAIA. Es el fin del juego, pero podés acceder a una misión extra hablando con la nueva GAIA en Main Gate. Ahora podés acceder a todos los cuarteles y podés negociar un SkullGreymon por un Machinedramon en Digimon Center.





MISION 20
OBJETIVOS: OVERLORD GAIA

LUGAR: CHAOS TOWER
PISOS: 20



EN ESTE TRABAJITO ADICIONAL NOS ENCONTRAMOS EN UN DOMINIO DE 99 PISOS (SI, NOVENTA Y NUEVE). LOS ENEMIGOS AQUÍ SON DUROS Y VARIADOS, Y PERSONALMENTE ME TOMO CUATRO HORAS LLEGAR AL PISO DE ARRIBA PARA ENCONTRAR UN **MAXIMUSEG**, UN **WHALEBAT**, UN **EAGLEBOX** Y UN **BEETLERAM**, LOS MEJORES ELEMENTOS QUE PODES CONSEGUIR EN EL JUEGO.



Referencia obligada para todos los fanáticos del Anime
MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES
NUKE
AÑO 2 NUMERO 11
ARGENTINA $3,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 10.700
CHILE $1.470 • BOLIVIA $14,30 • VENEZUELA $1820
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA
LA VISION DE ESCAFLOWNE
LA SERIE DE TV, LOS MANGAS LA PELICULA, LOS MECAS GUIA DE EPISODIOS Y TODOS LOS SECRETOS DE GAIA!
ART BOOKS Y MUSICA DE ESTE CLASICO DEL ANIME
¡AKIRA TORIYAMA VUELVE A DIBUJAR DRAGON BALL!
¡ANGELIC LAYER EL NUEVO ANIME DE CLAMP !
¡LLEGA EL NUEVO JUEGO DE MACROSS PARA PC!
¡ESCAFLOWNE EN EL CINE!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
EXCLUSIVO: BLOOD THE LAST VAMPIRE
Una visión hecha realidad

DC

SPIDERMAN



Para habilitar estos trucos, seleccioná la opción "Special" del menú principal, y elegí la selección "Cheats". Colocá el código en celeste para habilitar la opción deseada.

■ SELECCION DE NIVEL

Colocá **MME WEB** como código para habilitar la selección de niveles en el menú "Special".

■ INVENCIBILIDAD

Colocá **ADMNTIUM** como código para hacer al Hombre Araña invulnerable.

■ TELARAÑA INFINITA

Colocá **GLANDS**.

■ TAPAS DEL COMIC

Colocá **KIRBYFAN** como código para habilitar las tapas de los cómics de Spiderman.

■ TRAJE SPIDEY 2099

Colocá **MIGUELOH** como código para habilitar el traje de Spidey 2099, con el que se hace el doble de daño a los oponentes.

■ TRAJE PETER PARKER

Colocá **MRWATSON** como código para habilitar el traje del joven y prometedor fotógrafo Peter Parker.

PSX

SIMPSONS WRESTLING

■ PELEAR COMO BUMBLEBEE MAN

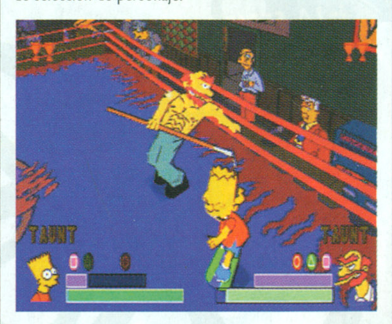
Jueguen el torneo "new challenger" y gánanle a Bumblebee Man, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de personaje.

■ PELEAR COMO MOE

Jueguen el torneo "defender" y gánanle a Moe, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de selección de personaje.

■ PELEAR COMO PROFESSOR FRINK

Jueguen el torneo "champion" y gánanle a Professor Frink, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de selección de personaje.



■ PELEAR COMO NED FLANDERS

Jueguen el torneo "champion" y gánanle a Ned Flanders, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de selección de personaje.

■ MODO DE TRUCOS



Completen los modos new challenger, defender, y champion para habilitar opciones que les permitirán jugar como Itchy y Scratchy, Kodos y Kang, o Burns y Smithers, así como también seleccionar la arena de pelea.



SUPERCROSS 2001

Para habilitar estos trucos, vayan a la pantalla de opciones y elijan "Enter Codes". Luego usen cualquiera de los trucos que se muestran a continuación.



■ TURBO INFINITO
Usen **NDFSPD** como código.

■ POWER CLUTCH INFINITO
Usen **UNLIMITEDPC** como código.

■ TODOS LOS PILOTOS PAYASOS (JOKE RIDERS)
Usen **JOKERIDERS** como código.

■ MOTOS INVISIBLES
Usen **NOBIKES** como código.

■ PILOTOS INVISIBLES
Usen **NORIDERS** como código.

■ VER LAS DEBILIDADES DE LOS CORREDORES
Usen **I AM WEAK** como código.

■ BARRERAS BAJAS
Usen **LOFENCES** como código.

■ TEXTO EXPLOSIVO EN MODO FREESTYLE
Usen **EXPLODE** como código.

■ FMF CHAMPIONSHIP SERIES
Usen **NEEDNEWEXHAUST** como código.

PSX MAT HOFFMAN'S PRO BMX

*Recuerden tener siempre el juego en pausa y después hagan la combinación correspondiente.

■ BALANCE PERFECTO*
Mantengan apretado **L1** y presionen ■, ←, ↑, →. Repitan el código para desactivarlo.

■ SPECIAL SIEMPRE DISPONIBLE*
Mantengan apretado **L1** y presionen ←, ↓, ▲, ●, ↑, ←, ■. Repitan el código para desactivarlo.

■ MÁS TIEMPO EN LAS PISTAS*
Mantengan apretado **L1** y presionen ■, ↑, ●, ✖. Repitan el código para desactivarlo.

■ RUEDAS GRANDES*
Mantengan apretado **L1** y presionen ↓, ●(x2), ↓. Repitan el código para desactivarlo.



■ MODO EXORCISTA
Activen el modo "Ruedas grandes", luego obtengan más de 10.000 puntos para que la cabeza de los corredores gire sobre sí misma.

■ JUGAR COMO TONY HAWK
Recojan las treinta tapas y dos medallas de oro con algún personaje para habilitar a Tony Hawk en una vieja bicicleta para chicas.

■ NIVEL WAREHOUSE DE TONY HAWK'S PRO SKATER
Anoten un combo de 200.000 puntos sin ningún código activado. Si lo hicieron correctamente, un mensaje confirmará que el nivel está hablitado.



PROJECT JUSTICE

JUGAR COMO KUROW
Completen el modo Story con the Dark Side Student Council.

JUGAR COMO DEMON HYO
Completen el modo Story con todas las escuelas y finales.





DAYTONA USA



PYWACKETT BARCHETA
Terminen en cualquier posición en la three seven speedway en modo "Single Race" con los cuatro coches para habilitar el auto Pywackett Barchetta.

RED CAT
Ganen una carrera Online para habilitar el coche Red Cat.

NET-BATTLE
Acumulen 100 horas de juego para habilitar el coche Net-battle.

PSX

KNOCKOUT KINGS 2001

Todos estos nombres se introducen en el modo "Career", y cada uno habilita al personaje correspondiente.

BOXEAR COMO UN BEBE
Usen **BABY** como nombre.

BOXEAR COMO UN PAYASO
Usen **CLOWN** como nombre.

BOXEAR COMO UN BULLDOG
Usen **BULLDOG** como nombre.

BOXEAR COMO UN CICLOPE
Usen **EYE** como nombre.



ATRIBUTOS A FULL EN MODO "CAREER"
Usen **100%** como nombre.

BOXEAR COMO JUNIOR SEAU
Usen **SEAU** como nombre.

BOXEAR COMO UN GORILA
Usen **GORE** como nombre.

BOXEAR COMO BARRY SANDERS
Usen **SANDERS** como nombre.

BOXEAR COMO JASON GIAMBI
Usen **GIAMBI** como nombre.

BOXEAR COMO OWEN NOLAN
Usen **NOLAN** como nombre.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

■ MODO DE TRUCOS

Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado **L1** y presionen ✖(x3), ■, ▲, ↑, ↓, ←, ↑, ■, ▲, ✖, ▲, ●, ✖, ▲, ●. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.
Luego, seleccionen la opción "End Run" del menú de pausa. Todos los cheats, niveles, secuencias FMV, McSqueeb, Officer Dick, y Spider-Man estarán habilitados.

■ MEDIDOR ESPECIAL SIEMPRE LLENO

Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado **L1** y presionen ✖, ▲, ●(x2), ↑, ←, ▲, ■ para tener el medidor a full todo el tiempo. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Alternativamente, completen el juego realizando todos los objetivos de cada nivel en modo "career", cinco veces.



■ SKATER DE NEVERSOFT

En el menú principal, mantengan apretado **L1** y presionen ↑, ■(x2), ▲, →, ↑, ●, ▲.
Si lo hicieron correctamente la pantalla, la rueda girará. Luego vayan al modo "Crear Skater" y escriban como nombre alguno de los miembros del equipo de Neversoft: Aaron Cammarata, Chris Rausch, Connor Jewett, Darren Thorne, Gary Jesdanun, Jason Uyeda, Joel Jewett, Johnny Ow, Junki Saita, Mick West, Noel Hines, Nolan Nelson, Ralph D'Amato, Ryan McMahon, Scott Pease.

■ MODO CABEZONES

Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado **L1** y presionen ■, ●, ↑, ←(x2), ■, →, ↑, ←. Si lo hicieron correctamente, la pantalla de pausa se sacudirá. Alternativamente, completen el juego logrando todos los objetivos en el modo "career" 10 veces.

■ MOVIMIENTOS ESPECIALES

Todos estos movimientos se pueden realizar cuando el medidor de tu personaje parpadea en amarillo:

Tony Hawk

Overturn	↓, ←, ▲.
Sacktap	↑, ↓, ●.
The 900	Salten bien alto y presionen →, ↓, ●.

Steve Caballero

Hang Ten	→, ↑, ▲.
Triple Kickflip	↑, ←, ■.
FS 540	→, ←, ●.

Spider-Man

Spidey Grind	←, →, ▲.
Spidey Flip	↑, ↓, ●.
Spidey Varial	←, →, ■.

Officer Dick

Assume the Position	←, ↓, ●.
Lazy A. Grind	↓, ↑, ▲.
Salute!!!	←, →, ●.

McSqueeb (80's Tony Hawk)

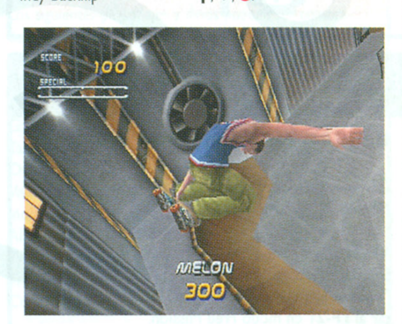
Pogo Air	↑, ↓, ■.
Layback Grind	↑, ↓, ▲.

Bob Burnquist

Rocket Tailslide	↑, ↓, ▲.
One Foot Smith	→, ↓, ▲.
Racket Air	←, ↓, ●.

Elissa Steamer

Madonna Tailslide	↑, ←, ▲.
Hospital Flip	←, →, ■.
Indy Backflip	↑, ↓, ●.





NBA HOOPZ

CODIGOS

En la pantalla de versus, presionen Turbo (por defecto X), Shoot (por defecto A), y Pass (por defecto B) para cambiar los iconos al pie de la pantalla. Los números en la siguiente lista indican el númeo de veces que tienen que apretar los botones. Luego que los íconos cambien, presionen el Pad en la dirección indicada para activar el código. Si lo hicieron correctamente, verán el nombre del código y escucharán un sonido. Nota: No se podrá activar más de un código por juego.

Resultado	Código
Turbo infinito	3-1-2 ↑
Cancha Beach	0-2-3 ←
Cancha Street	3-2-0 ←
Jugar como Dr. Atomic	5-4-4 ←
Uniforme local	0-1-4 →
Uniforme visitante	0-2-4 →
Pelota ABA	1-1-1 →
Granny shots	1-2-1 ←
Ver % de tiro	0-1-1 ↓
Show hotspot	1-1-0 ↓
No goaltending	4-4-4 ←
Cabezones	3-0-0 →
Cabezas pequeñas	3-3-0 ←
Jugadores pequeños	5-4-3 ←





MACROSS M3

MODO FREE MISSION

Completen el juego para habilitar el modo Free Mission.

YF-21

Seleccionen la opción "Internet", luego elijan "**Passwords**". Usen la clave **"25193621"** para habilitar al **YF-21** en modo Free Mission.

PSX

NBA HOOPZ

SELECCION DE NIVEL

En la pantalla de versus, presionen **Turbo**, **Shoot**, y **Pass** para cambiar los iconos al pie de la pantalla. El número de la lista que está abajo, indica la cantidad de veces que tienen que presionar cada botón. Después de que los íconos fueron cambiados, aprieten el D-pad en la dirección indicada para habilitar el código. Si lo hicieron correctamente, verán el nombre del código y escucharán un sonido. Por ejemplo, para entrar el código 1-2-3 →, presionen **Turbo**, **Shoot** (x2), **Pass** (x3).

Resultado	Código
Turbo infinito	3-1-2 ↑
Cancha Beach	0-2-3 ←
Cancha Street	3-2-0 ←
Jugar como Dr. Atomic	5-4-4 ←
Uniforme local	0-1-4 →
Uniforme visitante	0-2-4 →
Pelota ABA	1-1-1 →
Granny shots	1-2-1 ←
Ver % de tiro	0-1-1 ↓
Show hotspot	1-1-0 ↓
No goaltending	4-4-4 ←
No fouls [Nota]	2-2-2 →
No hotspots [Nota]	3-0-1 ↑
Cabezas grandes	3-0-0 →

Nota: Se necesitan dos jugadores para habilitarlos

PSX

LMA MANAGER 2001

500 MILLONES DE LIBRAS

Usen **FILTHY RICH** como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

INCREMENTAR RATINGS DE JUGADORES AL 90%

Usen **SUPERSTARS** como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

SIN TARJETAS

Usen **BLIND REF** como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

CURARSE RAPIDO DE LESIONES

Usen **POTIONS** como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.



MAX STEEL

MODO DE TRUCOS

En la pantalla de presentación, mantengan apretado Start y presionen **Y**, **A**, **B**(x2), **Y**, **A**, **X**, **B**, **X**, **B** para activar el modo de trucos. Presionen **X** para ver la pantalla de selección de nivel.

INVENCIBILIDAD

Mientras juegan, mantengan apretado **L + Start + X**.

TODO EL INVENTARIO

Mientras juegan, mantengan apretado **L + Start + A**.





GAUNTLET LEGENDS

MODO DE CHEATS

Usen **MESSIAH** como nombre de nuevo personaje para activar todos los códigos.

SELECCION DE NIVEL

Usen **LOCK UP** como nombre de nuevo personaje.

PERSONAJE CON NIVEL 99

Usen **GASAWAY** como nombre de nuevo personaje.

COMBO DE POWER-UPS MAXIMO

Usen **ICE** como nombre de nuevo personaje.



PSX

DINO CRISIS 2

MUNICION INFINITA

Completen el juego luego de recolectar los 11 archivos Dino. La EPS Platinum card aparecerá en la pantalla de grabación de juego. La próxima vez que jueguen tendrán munición ilimitada.

DINO COLISEUM

Completen el juego para habilitar el Dino Coliseum. El Dino Coliseum les permite luchar contra todos los dinosaurios del juego en una Arena.



DINOSAURIOS DINO DUEL EXTRAS

Compren a Rick, Gail y Tank para los juegos "Extra Crisis", para habilitar otro set de dinosaurios para comprar en la pantalla de selección de personaje.

TRICERATOPS Y COMPSAGNATHUS

Compren todos los personajes y dinosaurios para el Dino Coliseum y Dino Duel para habilitar el Triceratops y el Compsagnathus en modo hard.

COMPRANDO PERSONAJES

Los siguientes personajes y dinos pueden ser comprados para usar en el Dino Coliseum o Dino Duel:

Personaje	Puntos
Rick	100.000
Gail	100.000
Tank	120.000
Oviraptor	150.000
Velociraptor	150.000
Inostrancevia	160.000
Allosaurus	180.000
Tyrannosaurus Rex	150.000
Triceratops	200.000
Compsognathus	250.000



BANJO TOOIE

TRUCOS

Estos códigos se pueden ingresar en la **Code Chamber** que está en el templo de Mayahem. Ingrésenlos parándose en la plataforma que está en el medio y tirándole huevos a las letras (para esto necesitan un **Egg Aiming** para poder apuntar). Un sonido les indicará si lo hicieron mal. Una vez que ingresaron un truco, vayan a la placa que está en la pared y actívenlo. Algunos cheats desactivarán otros al ser usados. Por ejemplo, si activaron el de todos los **cinemas**, no podrán entrar a la secuencia final porque ya ha sido habilitada. Pueden ingresar el truco una sola vez. Primero de todo escriban **CHEATO**, luego los siguientes códigos para activar los trucos.

SREHTAEF

Este código les permitirá tener el doble de plumas.

SGGE

Este código les permitirá tener el doble de huevos.

FOORPLLAF

Este truco hace que sean inmunes a las caídas.

KCABYENOH

Este truco les rellenará la barra de energía luego de que los lastimen.

HONEYKING

Con este obtienen energía y aire infinitos.

XOBEKUJ

Este activa el **Jukebox** en Jolly Roger's Lagoon.

YGGIJTEG

Con este se activan las señales (signposts) dentro del templo de Jiggywiggy.



PSX THE WORLD IS NOT ENOUGH

MAPA AIR RAID

Completen el nivel Masquerade en dificultad "Agent" con un tiempo menor a 3:15 para habilitar el escenario multiplayer Air Raid.

MAPA CAPTURE THE BRIEFCASE

Completen el nivel Turncoat en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:20 para habilitar el escenario multiplayer Capture the Briefcase.



MAPA CASTLE

Completen el nivel Subway con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 2:15 para habilitar el escenario multiplayer Castle.

MAPA FOREST

Completen el nivel Night Watch con dificultad "00 Agent" en un tiempo menor a 2:20 para habilitar el escenario multiplayer Forest.

MAPA GOLDEN GUN

Completen el nivel game en dificultad "00 Agent" para habilitar el escenario multiplayer Golden Gun. En este escenario deberán recolectar las tres partes de la "golden gun" y eliminar a todos tus oponentes para ganar.

MAPA SKY RAIL

Completen el nivel Cold Reception en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:15 para habilitar el escenario multiplayer Sky Rail.

MAPA TEAM KING OF THE HILL

Completen el nivel King's Ransom con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 2:20 para habilitar el escenario multiplayer Team King of the Hill.

DC JET GRIND RADIO

■ JUGAR COMO D.J. K
Seleccionen Pirahna y presionen A, Y, X, X, B, Y mientras ella está bailando.

■ PANDILLA LOVE SHOCKERS
Completen todos los niveles Shibuya-cho con un ranking "Jet" para habilitar a la pandilla Love Shockers.

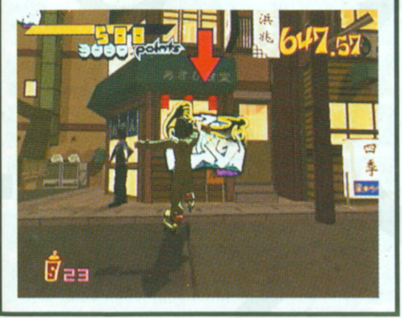
■ PANDILLA NOISE TANK
Completen todos los niveles Benten-cho con un ranking "Jet" para habilitar a la pandilla Noise Tank.

■ PANDILLA POISON JAM
Completen todos los niveles Kogane-cho con un ranking JET para habilitar a la pandilla Poison Jam.

■ GOJI ROKKAKU
Habiliten a los Love Shockers, Noise Tank, y Poison Jam, luego completen todos los niveles the Grind City con un ranking "Jet" para habilitar a Goji Rokkaku.

■ POTS (EL PERRO)
Primero, habiliten todos los personajes extra (Love Shockers, Noise Tank, Poison Jam, y Goji). Luego de completar el juego, jueguen el nivel "Monster of Kogane" antes de "Benten Boogie". Luego de completar esos niveles, un Noise Tank los desafiará luego del capítulo 2. Ganen el desafío de Noise Tank para habilitar a Pots.

■ HACER SKATE HACIA ATRAS
Mientras patinan, presionen ↓, ↑.



DC READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

■ BOXEADORES GORDOS
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, R(x2), L. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

■ BOXEADORES FLACOS
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, R, L. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

■ BOXEADORES ZOMBIES
En la pantalla de selección de personaje, presionen ←, ↑, →, ↓, R(x2), L. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

■ BOXEAR COMO MICHAEL JACKSON
Completen el juego en modo arcade 2 veces para habilitar a Michael Jackson.



■ BOXEAR COMO SHAQUILLE O´NEAL
Completen el juego en modo arcade 5 veces para habilitar a Shaquille O'Neal.

■ BOXEAR COMO BILL CLINTON
Completen el juego en modo arcade 9 veces para habilitar a Bill Clinton.

■ BOXEAR COMO HILLARY CLINTON
Completen el juego en modo arcade 10 veces para habilitar a La Primera Dama (Hillary Clinton).

■ BOXEAR COMO RUMBLE MAN
Completen el juego en modo arcade 10 veces en cualquier dificultad, luego complétenlo una vez más en dificultad hard para habilitar a Rumble Man.

GAME CHARTS

RANKING DE POSICIONES Y LOS DESTACADOS DEL MES

PLAYSTATION

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	ISS PRO EVOLUTION 2	-
2	FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	-
3	ALONE IN THE DARK: T.N.N.	-
4	C-12: FINAL RESISTANCE	-
5	MAT HOFFMAN 'S PRO BMX	-

DREAMCAST

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	GUILTY GEAR X	-
2	PHANTASY STAR ONLINE	-
3	DAYTONA USA	-
4	CONFIDENTIAL MISSION	-
5	XTREME TOKYO RACER 2	-

GAME BOY

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	SUPER MARIO ADVANCE	-
2	CASTLEVANIA: C. OF THE MOON	-
3	F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	-
4	SUPER DODGE ADVANCE	-
5	FIRE PRO WRESTLING A	-

¡Votá tu juego favorito para que aparezca en "Los destacados", y ganate un premio sorpresa todos los meses! E-mail: **nlx@editorialpowerplay.com**

PLAYSTATION 2

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	WORLD SOCCER: W.E.5	-
2	Z.O.E.	-
3	SILPHEED: THE LOST PLANET	-
4	ONIMUSHA WARLORDS	-
5	ESPN MLS EXTRA TIME	-

LOS DESTACADOS

1 ALONE IN THE DARK: T.N.N. PSX



El nuevo "survival horror" de Infogrames demuestra que la empresa nos supo aterrorizar mucho antes de que Umbrella nos ensuciara los calzones con la saga Resident Evil.

2	ONIMUSHA WARLORDS	PS2
3	WINNING ELEVEN 5	PS2
4	Z.O.E.	PS2
5	GUILTY GEAR X	DC
6	ISS PRO EVOLUTION 2	PSX
7	UNREAL TOURNAMENT	PS2
8	FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	PSX
9	SUPER MARIO ADVANCE	GBA
10	DAYTONA USA	DC

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



01- Tomb Raider: The Last Revelation
Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2

02- Gran Turismo 2
Guia: El ABC de la PlayStation • Póster Doble: Dead or Alive 2 • Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit

03- Syphon Filter 2
Soluciones: Galerians - Deception III • Póster Doble: Shenmue • Trucos: Rollcage Stage II - Urban Chaos

04- MediEvil II
Soluciones: Final Fantasy VII • Guía: Pokemon Stadium Trucos: NASCAR Rumble - NBA Shootout 2000

05- The Legend of Dragoon
Soluciones: Wild Arms 2 - Legend of Mana - Resident Evil • Póster Doble: Space Channel 5

06- Mortal Kombat Special Forces
Soluciones: Wild Arms 2 (2da. parte) - Dracula Resurrection - The Legend of Dragoon (2da. parte)

07- Chrono Cross
Soluciones: Wild Arms Second Ignition - Cover Ops Nuclear Dawn • Guía: Front Mission 3

08- CAPCOM vs SNK
Soluciones: Chrono Cross (2da. parte) - Parasite Eve 2 • Trucos

09- Tomb Raider Chronicles
Soluciones: Dino Crisis 2 - Countdown Vampires • Guía: Los 9 finales de Chrono Cross • Póster

10- Final Fantasy IX
Soluciones: The Road to El Dorado • The World is not Enough • Trucos: El ABC de la Dreamcast (1)

11- Shenmue
Soluciones: Final Fantasy IX (2da. parte) - Evil Dead: Hail to the King • Trucos: El ABC de la Dreamcast (2)

12- Fear Effect 2: Retro Helix
Soluciones: Skies of Arcadia - Final Fantasy IX (Ultima parte) • Trucos: Conquer's Bad Fur Day - Digimon W.

13- Digimon World 2
Soluciones: Skies of Arcadia (2da. parte) • Guías: Driver 2 - Phantasy Star Online • Trucos: ¡bocha!

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level Extra**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de lunes a viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnle@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Recargos para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 + ($2,90 x revista)
Hasta 8 ejemplares	$6 + ($2,90 x revista)
Hasta 12 ejemplares	$8 + ($2,90 x revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS

¡No te pierdas un mes a todo motor!

